

10/92

# BIT

25 Kčs

ATARI XE,XL  
ATARI ST,STE  
AMIGA 500 - 3000  
COMMODORE 64  
PC AT 286 - 486

ZX SPECTRUM  
DIDAKTIK M, GAMA

MESAČNÍK PRE POUŽÍVATEĽOV DOMÁCICH POČÍTAČOV

## ELVIRA 2 čeluste Cerberusa

BIT OD TOHTO  
čísła  
lacnejší o 4 Kčs

Populous 2  
má celkom  
28 pohrôm  
a nešťastí

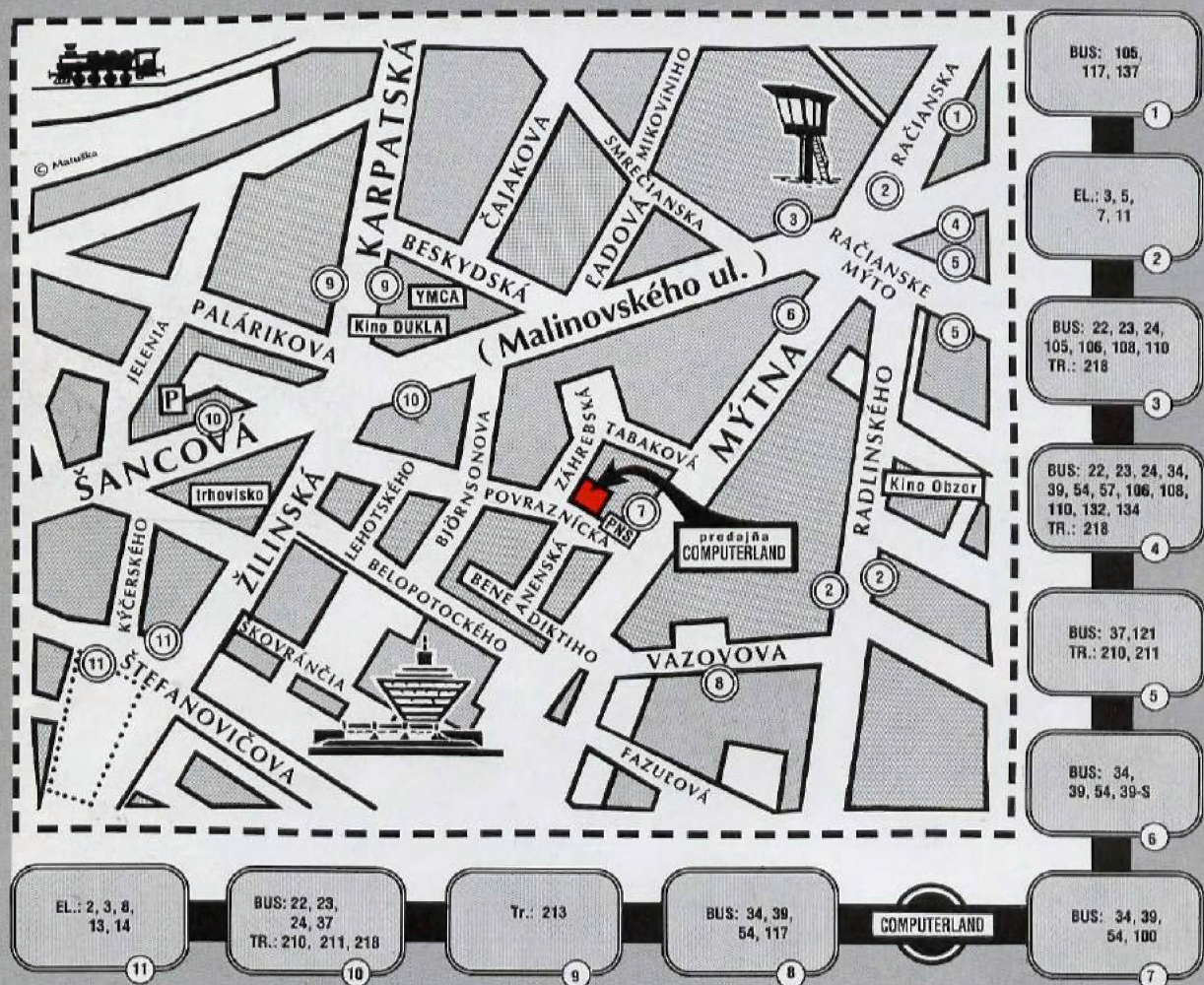
PHANTOM F4  
najlepšia akčná hra  
na Didaktik v ČSFR

Another World  
kompletný návod a mapa



# COMPUTERland

NAVŠTÍVTE NAŠU NOVOOTVORENÚ PREDAJŇU  
V BRATISLAVE NA POVRAZNÍCKEJ 4.  
NÁJDETE V NEJ VŠETKO, ČO POTREBUJETE  
PRE SVOJ DOMÁCI POČÍTAČ.



VEĽKÝ VÝBER  
DOMÁCICH POČÍTAČOV, VIDEOHIER A PRÍSLUŠENSTVA  
ZA NÍZKE CENY



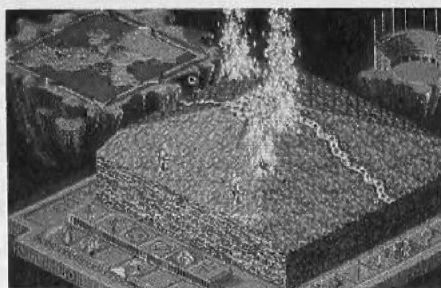
# OBSAH ČÍSLA 10/92

## PRAVIDELNÉ RUBRIKY

- 04 Listáreň  
05 Zo softwarových kuchýň  
06 Prvá pomoc  
07 Nové počítače ..... ČO NOVÉHO U ATARI ?  
10 Rozhovor s autorom ..... MILAN BLAŽÍČEK (dokončenie)  
11 Rebríčky najúspešnejších hier  
12 Návod ku hre ..... ANOTHER WORLD  
16 Zaujímavé periférie ..... ZVUKOVÝ INTERFACE MELODIK  
17 Tipy a triky ..... POKE DO HIER PRE ZX SPECTRUM (3)  
20 Poster ..... PHANTOM F4  
23 Oprášené programy ..... BATMAN THE MOVIE  
24 Adventure znamená dobrodružstvo ..... OPERATION STEALTH  
28 Recenzia systémového programu ..... YS MEGABASIC (pokračovanie)  
29 Z koša na odpadky ..... DELTA  
30 Čo nás čaká (a neminie ?) ..... CONMAN THE BARBARIC  
31 Súťaž ..... STANETE SA MAJITEĽOM NOVEJ AMIGY 500+ ?  
34 Programujeme v strojovom kóde ..... INŠTRUKCIE ROTÁCIÍ A POSUVOV  
35 Zázraky v Basicu ..... STENA

### RECENZIE

- 14 SPACE CRUSADE
- 15 PIXY 2
- 18 POPEYE 2
- 26 BOXING MANAGER 2
- 27 POPULOUS 2

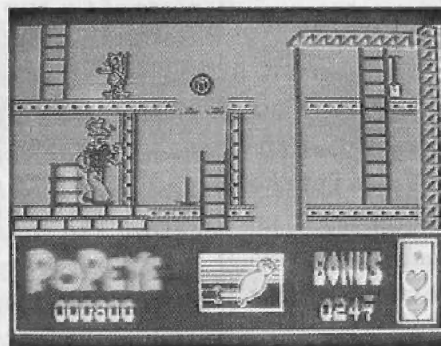
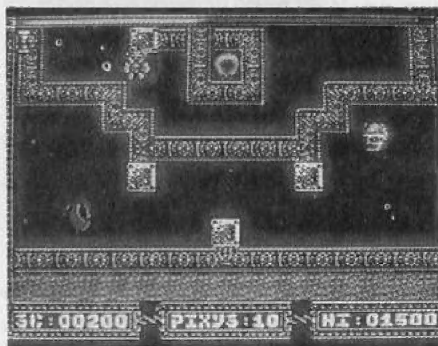


### MEGA RECENZIE

- 08 PHANTOM F4
- 32 ELVIRA 2 THE JAWS OF CERBERUS

### MAPY HIER

- 19 ANOTHER WORLD (1)
- 22 ANOTHER WORLD (2)



# BIT

Časopis pre používateľov domácich počítačov so zameraním prevažne na herný a systémový software.

Vychádza ako mesačník, dvanásťkrát do roka. 13. číslo (10/92)

Adresa redakcie: BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15; Telefón: 07/498 461

Tlač: Slovenská Grafia a.s., Pekná cesta 10, 835 03 Bratislava; Distribúcia: PNS, MEDIAPRINT - KAPA, ULTRASOFT a súkromní kolportéri

ISSN: 1210-0242; Registračné číslo MK SR: 298/90; MIČ: 49 049

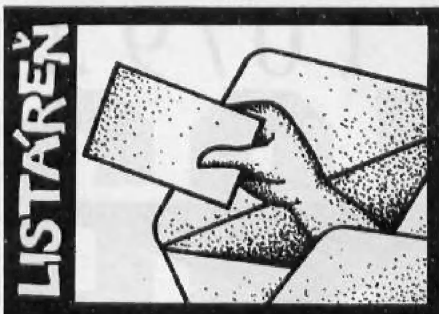
Cena jedného čísla: 25,- Kčs, polročné predplatné: 150,- Kčs, celoročné predplatné: 288,- Kčs

Objednávky na predplatné prijíma: BIT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15

Šéfredaktor: Ludovít Wittek; Redaktor: Ivo Slávik; Grafická úprava: Viktor Kubal ml.; Technický redaktor: Miroslav Janov

Neobjednané príspevky redakcia nevracia. Vydáva: ULTRASOFT, spol.s r.o., P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15

Podávanie novinových zásielok povolené Riaditeľstvom pošty Bratislava č.j. 3 410 dňa 11.11.1991.



# AKO PRIPOJIŤ TLAČIAREŇ GAMACENTRUM K DIDAKTIKU?

**KTO POMÔŽE  
ZAČÍNAJÚCEMU  
MAJITEĽOVI IBM PC?**

**MÁ NIEKTO POKE  
NA HRU PUZZNIC?**

Vážená redakce,

mám doma Didaktik GAMA a k němu tiskárnu GAMACENTRUM-01 s obslužným programem od v.d. Didaktik Skalica. Po zapojení podle návodu se mi tiskárnu nepodařilo spustit, i když jsem poté zadával postupně všechny příkazy tak, jak měli následovat za sebou. Proto prosím o nějakou cennou radu, nebo připomínku, protože se tisk vyznačuje tím, že je vytisknuta pouze jedna vodorovná čára na jedné lince. Pak se papír většinou protrhne. S pozdravem

**Jan JAKŠÍ,  
Papírníkova 613,  
142 00 PRAHA**

Bohužiaľ, s uvedenou tlačiarňou nemám nijaké skúsenosti a problém je málo špecifikovaný. Mám pocit, že Vaša otázka patrí skôr v.d. SKALICA. Jediné, čo pre Vás môžem momentálne urobiť, je to, že zverejňujem Vašu adresu. Azda Vám niekto z našich čitateľov pomôže.

Vážená redakce,

dostal se mi do rukou váš časopis BIT, který se mi docela líbí. Tento časopis je věnován šesti typům domácích počítačů. Myslím si, že vedle těchto počítačů by se měl zařadit i SHARP MZ-800. Majitelů Sharpa sice ubývá, ale přesto nás ještě dost zůstalo.

Byl bych moc rád, kdyby jste se alespoň trochu tomuto počítači věnovali. S pozdravem

**Radek PROCHÁZKA,  
BÍLINA**

Myslím, že nič nebráni vstupu počítača SHARP MZ-800 do nášho časopisu, aj keď tento počítač nepovažujeme za perspektívny. Nie je však iná možnosť, ako Vám vyhovieť, iba že by sa niekto z Vás sharpistov unúval poslať nám nejaký propagačný materiál, ktorý by bolo možné publikovať. Máme v časopise množstvo rubrik, takže keby príspevok existoval, máme ho kam umiestniť. Bohužiaľ, k nám do redakcie žiadny príspevok od majiteľa Sharpa doposiaľ neprišiel a ty si prvý Sharpista, čo sa nám ozval.

**Milá redakce!**

Jsem novopečeným majitelem počítače PC AT/XT a nevím, co s ním. Potřeboval bych, aby mi někdo poradil a pomohl v začátcích. Doufám, že se někdo najde. Děkuji!

**Stanislav VASKO,  
Tyršovo náměstí 451,  
267 24 HOSTOMICE  
POD BRDY**

Aj ja som majiteľom PC, ale radiť začiatočníkom nemám čas. Preto uverejňujem Tvoju adresu a tiež dúfam, že sa niekto nájde. Na PC existuje

množstvo vynikajúcich hier a systémových programov. V prvom rade by Ti tento človek mal vysvetliť, že nemôžeš mať súčasne PC XT a PC AT, ako to uvádzaš v liste. XT je skratka eXtended Technology a je to veľmi zastaralý systém, ktorý sa vyvinul pred asi dvanástimi rokmi. Bol síce niekoľkokrát vylepšený (napríklad TURBO XT, ale nikdy nedosiahol väčšiu rýchlosť, než 12MHz. A to je veru veľmi málo. Na XT sa používali staré grafické karty HERKULES a CGA. Monitory bývali väčšinou monochromatické, alebo štvorfarebné. Na XT bolo vyrobených v minulom deštročí niekoľko stovák hier, ale tie za veľa väčšinou nestáli. Je to preto, lebo staré grafické karty majú málo farieb a tiež preto, že v tom čase neexistovali zvukové karty. Hry pre XT mali väčšinou výstup iba na zabudovaný reproduktorček, ktorý je vďaka vyššej rýchlosti procesora iba o niečo kvalitnejší, než zvukový výstup ZX Spectra. AT je skratka Advanced Technology a je to počítač oveľa lepší, s rýchlosťou 12 až 20 MHz. Používa väčšinou novšie grafické karty EGA, VGA a SUPER VGA. Aj tento počítač je už prekonaný typmi 386SX, 386, 486 a čoskoro aj 586. Na hry však PC AT 286 s VGA kartou zatiaľ väčšinou stačí. Z hľadiska

hier je situácia v poslednom čase veľmi dobrá a neustále sa zlepšuje. Za posledné tri roky ceny počítačov PC veľmi výrazne klesli a tak sa našlo na Západe veľmi veľa ľudí, ktorí si kupujú PC iba na hry. Zastávam názor, že tento trend sa čoskoro preniesie aj do našej republiky a popri silnej rodine Amigistov vznikne rodina majiteľov PC.

Vážená redakcia,

touto cestou prosím majiteľa hry PUZZNIC o pomoc. Poradte mi, ako by sa dalo vložiť POKE do hry, aby som sa nemusel vracáť do tretieho levelu, keď mi vypršia možnosti opravy. Bol som už v ôsmom leveli a chcel by som to urobiť celé. Doposiaľ sa mi to nepodarilo. Už ma to pomaly prestáva baviť, začínať vždy znova. Keby to bolo možné tak hrať, ako napríklad BRAIN SPORT, kde sa vypíše heslo a pokračuje to ďalej, bol by som radšej. Ďakujem.

**F. EKEŠI,  
DUK. HRDINOV 2040/13,  
026 01 DOLNÝ KUBÍN**

Podobne, ako v predchádzajúcich prípadoch, nemôžem urobiť nič iné, ako uverejniť Tvoju adresu. Dúfam spolu s Tebou, že sa nájde niekto, kto má tento problém už vyriešený.



□ SLEEPWALKER je najnovší titul, ktorý pre ZX Spectrum čoskoro začne predávať firma ZEPPELIN. Autori strojového kódu sú STEVE TURNER a JOHN CARLYLE. Grafickú stránku zabezpečil CLIVE THOMPSON. Autori sľubujú priemernú grafiku, ale veľmi dobrú hrateľnosť.

□ Firma Alternative naprogramovala novú hru HI-DEOUS. Je to akčná hra, v ktorej ovládame raketku. Tá sa pohybuje v bludisku, ktoré vidíme v pohľade zhora. Autor KEITH GOODYER urobil kombináciu akčnej a logickej hry s výbornou hrateľnosťou.

□ Česť Spectristických hier musela v poslednom čase zachraňovať firma CODE MASTERS. Čo je u nich nového? Hotová je už nejakú dobu avizovaná hra SEYMOUR'S WILD WEST a programátor BRIAN BEUKEN pracuje na hre DJ PUFF'S VOLCANIC CAMPER.

□ Ďalší producent lacných hier na 8-bitové počítače, firma ZEPPELIN, dokončila dve hry. Zatiaľ čo CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER je pomerne slušný biliard, INTERNATIONAL FIVE-A-SIDE FOOTBAL je úplne mizerný futbalový program. Hráči počítačového futbalu budú musieť zostať pri klasických programoch MATCH DAY 2 (OCEAN) alebo EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER (AUDIOGENIC).

□ Pre Amigu a Atari ST vytvorila nedávno neznáma firma RAGE SOFTWARE špičkový futbalový program STRIKER, ktorý časopis C.U.AMIGA ocenil hodnotením 94%.

□ Viete, aké je poradie najlepších hier z roku 1991? Dvojnásobné víťazstvo znamenala superhra WING

## INTERNATIONAL FOOTBALL NAJHORŠÍ FUTBAL V HISTÓRII

COMMANDER 2 (Origin) z počítača IBM PC. Získala prvé miesto v kategórii 'Najlepšia grafika', ako aj v kategórii 'Najlepšia hudba'. V kategórii 'Najoriginálnejšia hra' sa umiestnila na prvom mieste CIVILISATION z IBM PC. Najlepšou akčnou hrou je LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 z Amigy a najlepšou strategickou hrou RAILROAD TYCOON z IBM PC a Amigy. Najlepším športovým programom je JIMMY WHITE'S SNOOKER z Amigy a najlepším

SOCCER. O tom, že by to mala byť dobrá hra, svedčí niekoľko faktov: plné využitie módu OVERSCAN na Amige, okolo 300 polôh postáv pre animáciu futbalistov, niekoľko herných variácií a samplovaný zvuk. Zatiaľ sa však nenašla firma, ktorá by bola ochotná tento program kúpiť a zabezpečiť distribúciu. Autorov tiež mrzí, že prepásli termín dokončenia. Hra totiž mala byť hotová súčasne s konaním Majstrovstiev Európy vo futbale a teraz trochu stratí na aktuálnosti.

## NAJLEPŠIE HRY ROKA 1991!

producentom hier firma MICROPROSE. Najlepšími konštruktérmi sa stali výrobcovia konzol pre videohry japonskej firmy SEGA. Dúfajme, že rok 1992 bude ešte úspešnejší a prinesie nám ešte väčšie množstvo kvalitných hier.

□ Firma MICROPROSE sa rozhodla urobiť významnú výnimku. Ich nová hra nebude simulátor, ale strategická hra typu 'fantasy role'. Jej názov je DARKLANDS a dej by mal byť situovaný do Nemecka v 15. storočí. Okrem tradične vynikajúcej hra-

## NÁSTUPCA MYTH BUDE ZREJME RISKY WOODS

□ Firma IMPRESSIONS pripravuje nový titul pre Amigu s názvom PALADIN 2. Bude to strategická hra s vynikajúcou grafikou a trojrozmerným zobrazovaním. Zatiaľ čo s doterajšími produktami IMPRESSIONS dieru do sveta neurobili, s hrou PALADIN 2 majú oveľa väčšie ambície.

□ Explózia futbalových programov pre 16-bitové počítače neutícha. Škótski programátori zvaní CREATIVE EDGE pracujú na hre EURO-

teľnosti autori sľubujú množstvo digitalizovaných obrázkov. Márne si však lámam hlavu nad tým, ako chcú technici spomínanej firmy ísť s fotoaparátmi či videokamerami do obdobia pred päťsto rokmi.

□ COOL CROC TWINS je názov pripravovanej hry firmy EMPIRE. Bude to dvojrozmerná hra s akčnými a logickými prvkami a 60-timi levelmi. Hlavnými hrdinami hry sú dvojčičky PUNK a FUNK, ktorí bojujú o to,



kto získa lásku mladého dieťaťa DAISY CROCKETTE. Okrem toho chystá firma EMPIRE hru MEGA TRAVELLER 2, ktorá by mala byť rovnako úspešná, ako starý Mega Traveller.

□ Nemecká firma PLAY BYTE pripravuje hru UGH!. Kto je to UGH? Je to obyvatel jaskyne, ktorému sa podarí nájsť snúbenicu. Oženíť sa však nemôže, pretože nemá peniaze. Isté je, že keď sa bude aj naďalej považovať v jaskyni, nikdy ich mať nebude, preto musí niečo podniknúť. Vytvorí si preto helikoptéru na pedálový pohon, na ktorej začne prevážať ostatných obyvateľov jaskýň a vyberať poplatky za prevoz. Ako to celé dopadne? To uvidíte, keď si zoženiete túto hru.

□ Ďalšiu hru v štýle 'fantasy role' pripravuje firma SILMARILS. Bude sa volať ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS. Priatelia čarodejníkov, kňazov a čiernokňazníkov, vedzte, že ISHAR dokáže vyčarovať veľmi veľké množstvo rôznych kúziel, ktoré sa dajú všeliako kombinovať. Niektoré kúzla sa dajú získavať miešaním tekutín a varením kadejakých bylín. Autori veria v úspech tejto novej hry, pretože má špičkovú grafiku a veľmi veľké možnosti stratégie.

□ ELECTRONIC ARTS chce pravdepodobne nadviazať na úspechy firmy SYSTEM 3 s hrou MYTH. Pripravuje totiž hru RISKY WOODS, ktorá bude mať fantastickú grafiku. Štýlom hry sa však veľmi ponáša na MYTH.





# PROBLÉMY SO SPELLBOUND NA ATARI ZÁHADA HIER JACK THE NIPPER NÁVOD NA SHADOW OF THE BEAST

## OTÁZKY

**A104:** Na počítači ATARI mám už dlhší čas hru SPELLBOUND. No ani podlhšej námahe sa mi nepodarilo prísť na to, o čo v hre ide. Prosím, poradte mi. Ďakujem.

**Daniel HUK,  
KOŠICE**

**A105:** Chtel bych poradit se hrou NARCO POLICE. Tuto hru vlastním už asi rok a dodnes nevím, co je účel hry. Byl bych rád, kdyby mi někdo poradil.

**Martin MÚČKA,  
VESELÍ NAD MORAVOU**

**A106:** Ve hře SABOTEUR 2 v 6.kole mám vložit 9 kusů papíru do střely, ale nevím jak. Mám počítač SHARP MZ 800.

**Tomáš TREPÁČ,  
TÁBOR**

**A107:** Mám problémy s hrami SPELLBOUND DIZZY a DIZZY-PRINCE OF YOLK FOLK. Uvítal by som uverejnenie kompletných návodov. Ďakujem!

**Eubomír KEAČANSKÝ,  
BRATISLAVA**

**A108:** Mám hru RYCHLÉ ŠÍPY 2 a nemohu ji dohrát. Osvobodil jsem Rymáně, našel klub Rezav.klíčů a došel s klíči až ke dveřím. A pak to je. Musím mít lano a olej. Jak dál?

**Petr MINAŘÍK, OLOMOUC**

**A109:** Vlastním C64 a chcel by som sa dozvedieť hlavnú myšlienku hry DONALD DUCK pre C64. Vopred ďakujem za pomoc pri mojom probléme.

**Rastislav ROĎOM,  
BRATISLAVA**

**A110:** Kamarád mi půjčil hru MYTH s nekonečným počtem životů. V prvním díle 'Cesta do pekla' vždy vezmu všechny koule až na jednu. A právě v tom spočívá můj problém. Nemůžu vzít kouli za propastí, ve které jsou ohně. Nevím, jak tu propast přeskočit. Vždy skočím, ale nepřeskočím ji. Všem kdo napíše a poradí, předem děkuji.

**Michal ŠPAČEK,  
ČESKÉ BUDĚJOVICE**

**A111:** Ako sa otvorí brána v hre POWER DOWN na Atari, ktorá je na kód a nachádza sa pri televízore? Ďakujem.

**Marcel KLIMKO,  
HUMENNÉ**

**A112:** Obracím se na Vás s prosbou. Nakreslil jsem si plánec na hru JACK THE NIPPER 2, ale nevím, co vlastně tam má JACK za úkol. Zbírají se tam různé věci, ale jak je upotřebit, to nevím. Taky mě zarazí, co mám dělat v JACK THE NIPPER 1. Jak se mám dostat z pokoje? Vůbec jsem tuto hru nepochopil. Chtel bych Vás ještě poprosit, jestli nemáte nějaké informace o programu HURG. Tento program mě připadá dost zajímavý, ale nevím, co v něm dělat. Pozadí je jasné, že se musí dělat mimo Hurga, ale jestli jde nahrát pozadí udělané v BASICu, to nevím. Už jsem to zkoušel, ale nešlo to. Ve Vašem časopise jsem vždycky našel radu. Budu rád já a mnozí jiní blázní do her, když něco o tom, co jsem napsal, zveřejníte. Předem děkuji. S pozdravem fanda Vašeho časopisu

**Zdeněk MIČÁNEK,  
BRNO**

**A113:** Nedávno se mi dostala do ruk hru LORDS OF CHAOS. Hned po nahrátí se mi na obrazovce objeví tabulka se čtyřmi NONE a vedle ní jsou

nápisy Wizard Designer, Wizard Delete, atd. Podle Vaší rady ze třetího čísla jsem zvolil Wizard Designer. Po zvolení tohoto příkazu se mi objevila tabulka a v ní NAME, CHARACTER, SPELLS a EXIT. Vyzkoušel jsem všechny klávesy, ale ani jedna na to nemá vliv. Tak se ptám čtenářů, jak bych mohl spustit tuhle hru.

**Pavel BLAŽEK,  
OSÍČKO**

## ODPOVEDE

**5059:** Postup pri hre SHADOW OF THE BEAST 1 by sa dal zhrnúť do týchto bodov:

- cieľ - prejsť všetky priestory, zničiť všetky obludy
- po ceste zbierať kľúče, debny, fľašky
- ísť stále doľava až do stromu s nápisom IN
- v podzemí nájsť kľúč a vezmi potvora guličku
- zničiť príšeru v ďalšom leveli pomocou guličky
- nájsť kľúč 2, prepnúť páku, otvárať debny
- v debnách nájsť 'čarovný kruh'
- nájsť fľašku 'super hit'
- zničiť v ďalšom leveli príšeru
- otvoriť kľúčom dvere a studňou vyjsť na povrch
- ísť doprava až k hradu
- za dverami zobrať svetelný lúč
- v hrade hľadať laserovú pištoľ a francúzsky kľúč
- pri stroji použiť kľúč
- obludu zničiť laserom
- nájsť jetpack, preletieť vesmírom, zničiť príšeru
- na cintoríne stále doprava, zničiť príšeru
- otvoriť šampanské na oslavu víťazstva

**Juraj PECHÁČ,  
KAMANOVÁ**



Počítače od firmy Atari sú síce dobré, ale nejakú oslňujúcu novinku sme v poslednej dobe nezaznamenali. Azda jediný typ, ktorý sa naozaj uchytil je Atari radu ST, ktorý bol vyvíjaný najmä ako počítač pracujúci s hudbou (ide najmä o 1040 STE a STFM). Tento typ sa uchytil aj v profesionálnych hudobných štúdiách po celom svete. Ale to nie je jediný výrobok od firmy Atari. Firma rozšírila svoj sortiment a okrem Home Computerov vyrába už aj PC-čka. Aká je vlastne najaktuálnejšia ponuka u ATARI ?

## ATARI 1040 STE

disponuje 1 MB RAM - 68000 CPU. Má vstavaný MIDI Interface pre prepojenie so syntetizátorom, možno ho zapojiť na monitor SM124 ale aj na televízor. Jeden zo zaujímavých výstupov je 8 Bitový PCM stereo zvuk. Samozrejmosťou je vstavaný 3,5 palcový floppy disk a myš. Je to typický počítač pre muziku s množstvom vynikajúceho softwaru.

## ATARI TT

je kompatibilný s ST, preto má k dispozícii veľké množstvo softwaru. Obsahuje procesor MC68030 s



## ATARI PC3

je kompatibilný s MS-DOS. Riadi ho procesor 80 88-2 s frekvenciou taktov 4,77 alebo 8 MHz. RAM pamäť je 640 KB a harddisk má kapacitu 30 MB. Je použiteľný s



## ATARI MEGA ST

je 16/32-bitový počítač, 68000 CPU, má 1,2 alebo 4 MB operačnej pamäte, vstavaný floppy disk a separátnu klávesnicu. Tento typ je rozšíriteľný na kompletný DeskTop Publishing systém s rýchlym harddiskom s kapacitou 30 resp. 60 MB, možno rozšíriť pracovnú pamäť výmenným diskom na 44 MB a existuje ešte 12 alebo 19 palcová obrazovka s vysokou rozlišovacou schopnosťou. K tomuto systému by ešte mala patriť aj laserová tlačiareň ATARI SLM804 s rýchlosťou tlače 8 strán za minútu a s rozlišovacou schopnosťou 300 bodov na palec.

## ATARI MEGA STE

nadväzuje na predošlý typ. Má 16 alebo 8 MHz-ový procesor s koprocessorom. RAM má kapacitu 1,2 alebo 4 MB, harddisk 48, alebo 80 MB. Vstavaný floppy disk je na 3,5 palcové diskety. Tak isto disponuje MIDI vstupom a výstupom, možnosťou zapojenia do LAN siete, separátnou klávesnicou. Pracuje pod systémom STE-TOS. Ako ku každému ATARI možno k nemu pripojiť aj myš.

taktovou frekvenciou 16 MHz, pracovnú pamäť 2 MB, rozšíriteľnú na 8MB, ba dokonca aj na 26 MB pri použití systému 4 Mbit DRAMS. Obsahuje tri grafické módy a to: 320 x 480 bodov s 256 farbami s palety 4096-tich, 640 x 480 s 16 farbami z 4096-tich, 1280 x 960 v monochrom móde. Výstupom je mono 8-bitový PCM zvuk.

## ATARI ATW

s divotvorným názvom Transputerworkstation, je pre profíkov. Má procesor T800 s 20 MHz frekvenciou, 4 MB pracovnej pamäte a 1 MB Video RAM. Harddisk má kapacitu 40 MB. ATW pracuje pod systémom Helios 1.1, vstupy a výstupy má identické ako MEGA ST.

## ATARI Portfolio

je vyslovene vreckový počítač menší ako LapTopy. Pracuje pod MS/DOS pre spracovanie textu, tabuľkové kalkúácie, termínovú knihu alebo adresár. Má interface pre výmenu dát s PC a pre tlačiareň. Pracovná pamäť 128 KB rozšíriteľná na 640 KB, rozmery 197 x 98 x 26 mm.

grafickými kartami CGA, EGA, EGAM, MDA, Hercules.

## ATARI PC4

je kompatibilný so všetkými AT PC-čkami. Disponuje procesorom 80 286 s taktovou frekvenciou 16 MHz, pracovnou pamäťou 1 MB rozšíriteľnou na 8 MB, 60 MB harddiskom alebo 44 MB výmenným diskom. Sériovo je vybavený VGA kartou a monitorom.

## ATARI ABC 286-30

je asi najlacnejší medzi kompatibilnými typmi. Procesor 80 286 má taktovú frekvenciu 8 MHz, pamäť s kapacitou 640 KB, 30 MB harddiskom a módmi CGA, EGA, EGAM, MDA, Hercules.

## ATARI PC5

je tiež kompatibilný s MS-DOS. Disponuje procesorom 80 386 s taktovou frekvenciou 4 alebo 20 MHz. Pamäť má kapacitu 2 MB a harddisk 60 MB. Pracuje pod všetkými spomínanými grafickými módmi plus navyše VGA.

- alex -





Rady Maruša, prešovský programátor, patrí medzi najschopnejších súčasných programátorov hier pre ZX Spectrum. Jeho zatiaľ posledná hra sa volá PHANTOM F4. Je to mimoriadne skromný človek, ktorý ma vyslovene žiadal, aby som o ňom nepísal nijaké chvály a superlatívy, preto radšej prejdem hneď k hre.



Takto vyzerá titulný obrázok.

ULTRASOFT-MICROTECH SYSTEMS

# PHANTOM F4 I., II.



Lietadlo Phantom F4.

Tí z Vás, ktorí čítate BIT pravidelne, už viete, o čom táto hra je. Viete určite aj to, že sa skladá z dvoch častí. PHANTOM F4 I. a PHANTOM F4 II. - POMSTA. Sú to dva samostatné programy, ktoré sa predávajú osobitne.

Opíšme si preto najprv prvý diel. Príbeh sa začína správou z novín, v ktorej sa dočítame závažné skutočnosti. Skupina teroristov vnikla do istého súkromného bytu a uniesla odtiaľ mladé dievča, ktoré sa volá MONIKA PALOČKOVÁ. Teroristi ušli z miesta činu na čiernom Mercedese. Odvtedy ich nikto nevidel, ale podľa istých náznakov je veľmi pravdepodobné, že odleteli na niektorý z ostrovov v Tichom oceáne. Nešťastní rodičia Moniky sú ochotní dať čokoľ-

vek za návrat milovanej dcéry. Ak máme dostatok odvahy postaviť sa teroristom zoči-voči, môžeme to skúsiť.

Čo nás v hre čaká? V prvom rade je to veľké množstvo vynikajúco ozbrojených teroristov, ktorí sa na nás budú zbíchať zo všetkých strán. Náš postup musí byť nielen nekompromisný, ale aj veľmi rýchly. Tlačí nás čas, ako aj skutočnosť, že množstvo streliva je obmedzené. Na informačnom paneli v spodnej časti obrazovky môžeme vidieť štyri údaje. Energiu, čas, skóre a strelivo. Energia u zdravého človeka je podľa filozofie tejto hry označená číslom 99. Po každom zásahu do živého nám z energie ubudne. Keď nadobudne



Vojenské hangáre.

energia hodnotu nula, potom sme prišli o jediný život, ktorý máme k dispozícii. Čas je ďalším limitujúcim faktorom. Na úspešné ukončenie hry nám dáva program k dispozícii iba 10 minút, preto sa s teroristami nesmieme príliš dlho zabávať. Odstreľovať sa oplatí iba tých, ktorí sa nám pletú do cesty a tých, ktorí nás bezprostredne ohrozujú. Skóre je hodnota, ktorá je úmerná počtu odstrelených teroristov. V tejto hre má skôr informatívnu úlohu, pretože náš cieľ nie je iba vysoké skóre, ale najmä oslobodenie Moniky Paločkovej. Strelivo je tiež hodnota, ktorá je obmedzená kapacitou zásobníka. Jeden zásobník do nášho samopalu je napáskovaný na 99 nábojov. To je samozrejme ďalší



Jeep a pevnosť.



dôvod, ktorý nás núti k opatrnému, ale veľmi rýchlemu postupu. Predstavme si napríklad situáciu, ktorá nás prinúti zdržať sa na jednom mieste. Čas nám pobeží, energia bude klesať s každým zásahom a po niekoľkých zabitých teroristoch sa nám vyprázdni zásobník. Môžem každého ubezpečiť, že s prázdny zásobníkom už nikto veľa vody nenamúti a stane sa ľahkou korisťou pre teroristov.

Čas 10 minút na výhru bude určite stačiť. Avšak s pôvodnou hodnotou energie a jedným zásobníkom by sme sa ďaleko nedostali. Preto sa počas



Palivové nádrže.

hry dajú najšť dva typy predmetov, ktoré nám uvedené parametre dopĺňajú. Keď nájdeme lekárničku (je to krabica s veľkým červeným krížom), tak sa vyliečime z utŕžených rán a energia nám stúpne na pôvodnú hodnotu 99. Podobná situácia nastane vtedy, keď nájdeme truhlicu so strelivom. Z nej si náš bojovník automaticky vyberie nový napáskovaný zásobník s 99-timi nábojmi. Lekárnička a truhlica s nábojmi sa dajú najšť vždy po prejení určitého úseku, avšak tieto úseky nie sú pravidelné. Truhlica so strelivom sa dá najšť približne v každej tretej miestnosti, zatiaľ čo lekárnička je iba jedna na päť až šesť miestností.

Hrateľnosť hry PHANTOM F4 I. je vynikajúca. Strelba je možná až do šiestich rôznych smerov, čím sa autor priblížil hre MIDNIGHT RESISTAN-



Pristávacia plocha pre vrtuľníky.



Zásobáreň rádioaktívneho odpadu.

CE, v ktorej je možná strelba do ôsmich smerov. Inak mi PHANTOM F4 I. najviac pripomína hru GREEN BERET, v ktorej je tiež možné chodiť s bojovníkom viacerými smermi: po zemi, po budovách po kopcoch, atď. Aj štýl a kvalita grafiky sa na GREEN BERET veľmi ponášajú. Zvukové efekty a hudba sú však vo PHANTOM F4 I. kvalitnejšie.

Na tejto hre je zrejme najcennejšia grafika, ktorej autorom je firma D.S.A. GRAPHICS. Vynikajúco nakreslené tanky, žeriavy, lietadlá, nádrže s pohonnými hmotami, zásobníky rádioaktívnych látok, a mnoho ďalších detailov, ktoré sa do hry podarilo dostať. Hra má 35 miestností (ak som sa popri strieľaní do teroristov nepomýlil) a dá sa s ňou skutočne výborne zabaviť.

Rady Maruša si bol vedomý, že na hru PHANTOM F4 I. vypracoval výborný systém rutín, ktoré by bola veľká škoda nevyužiť. Preto takmer súčasne uzrela svetlo sveta aj druhá hra PHANTOM F4 II. - POMSTA, ktorá je priamym pokračovaním prvej časti.

Prvý diel skončil na mieste, kde sme oslobodili Moniku Paločkovú, ktorá bola spútaná a priviazaná o kôl. V druhej časti vidíme krátky, ale veľmi pekne animovaný film (podobné efekty sa vyskytujú väčšinou iba na 16-bitových počítačoch), v ktorom nám oslobodená Monika zamáva z lietadla, ktoré odštartuje a odvezie ju domov k rodičom. Pred nami je ešte akt pomsty za to, čo teroristi Monike vyvedli. Naším novým cieľom je teda veľká POMSTA.

Druhý diel obsahuje proti prvému niekoľko zmien. V prvom rade sme získali neobmedzenú možnosť strelby so samopalom, do ktorého už nemusíme hľadať zásobníky s nábojmi. Okrem toho sme získali novú zbraň, ktorou sú granáty. Tie však sú obmedzené počtom, preto sme nútení s nimi jednak šetriť a jednak si dopĺňať

ich zásoby tým, že budeme hľadať debny s granátmi. Technicky vyzerá táto zmena tak, že na hodenie granátu je treba stlačiť kláves, ktorý je definovaný ako "dolu" súčasne so smerovým klávesom "vpravo", alebo "vľavo". Ak toto urobíme, v príslušnom smere vyletí pekným oblúkom granát, ktorý vybuchne po dopade na zem. Granáty sú veľmi účinnou zbraňou a dajú sa nimi likvidovať aj celé skupiny teroristov.

Po prejení hry PHANTOM F4 II. - POMSTA som nadobudol dojem, že ide azda o ešte lepšiu hru, ako je PHANTOM F4 I. Grafika je rovnako vynikajúca a hrateľnosť stúpila tým, že okrem samopalu máme k dispozícii aj granáty. Aj počet teroristov je o niečo vyšší. Keď sa nám podarí vyhrať aj túto časť, pomsta je dokonale vykonaná a my môžeme nasadnúť do lode, ktorá nás dovezie domov (za Monikou Paločkovou).



V pozadí môžeme vidieť aj kamiónový ťahač.

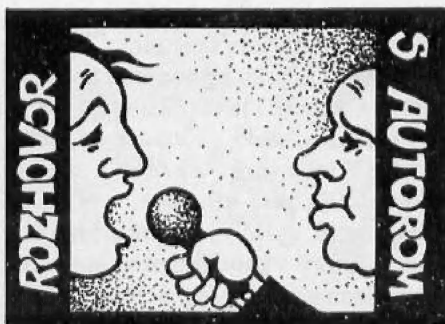
Oba diely PHANTOM F4 sú jednoducho vynikajúce a rozhodne každému odporúčam, aby si tieto hry kúpil. Teda úplne každému nie, ale tomu, kto má rád skutočnú kvalitu.

- yves -

## DIDAKTIK SPECTRUM







# MILAN BLAŽIČEK

(dokončenie)

• **Spectrum bol Tvoj prvý počítač. Neplánuješ si kúpiť nejaký iný, výkonnejší stroj?**

Už dlhší čas som majiteľom Amigy 500, ktorá je po grafickej a zvukovej stránke najlepším domácim počítačom na svete. Som s ňou maximálne spokojný a preto neplánujem kupovať nič iné. Nieкто si možno položí otázku prečo som si nekúpil PC. V prvom rade kvôli zvuku. Pretože PC je vybavené jednokanálovým pípatkom. A keď by som chcel niečo lepšie musel by som si kúpiť kartu SOUNDBLASTER, čo si vyžaduje ďalšie investície. A okrem toho SOUNDBLASTER obsahuje síce veľa kanálov, ale iba jeden je samplovací, aké sú u Amigy 4 a ostatné kanály sú v kvalite obvodu A4 zo Spectra 128. Grafická stránka štandardného vybavenia PC (VGA - karta) je výborná, ale 256 farieb na obrazovke aj keď z obrovskej palety je predsa len málo oproti 4006 u Amigy. Výhodou PC je harddisk, ktorý je už v

štandardnom vybavení. K základnému vybaveniu Amigy síce harddisk nepatrí, ale všetci výrobcovia software harddisk vo svojich programoch podporujú. Z toho jednostranne vyplýva, že pokiaľ by som si chcel kúpiť PC v konfigurácii, ktorá by mi vyhovovala (386, monitor, SOUNDBLASTER, 40 MB harddisk) musel by som zaplatiť skoro dvojnásobnú cenu ako za Amigu s harddiskom 40 MB, monitorom a turbo kartou (20 MHz).

• **Budeš aj na Amige programovať hry, alebo podľahneš hernej mánii?**

Hernej mánii, dá sa povedať, som podľahol. Najradšej hrávam na Amige grafické adventúry. Ale ani po programátorskej stránke som nezaháľal. Čoskoro budem schopný vyrobiť aj nejakú grafickú adventúru.

• **Skús porovnať strojový kód Spectra a Amigy.**

Assemblerom na Amige som sa zatiaľ nezaoberal, pretože sa zaoberám

programovacím jazykom AMOS.

• **Koľko hodín denne sa venuješ programovaniu?**

Nie je to konštantné.

• **Ako dlho trvalo programovanie hry Octopussy?**

Zobralo mi to asi 3 týždne čistej roboty. Ale keďže rád spím a vždy nemám náladu pri tom sedieť, spolu to činí asi 4. mesiace.

• **V Octopussy môžeme vidieť, že grafiku hry si nerobil Ty, ale Marek Forray. Odkedy už spolupracujete na tvorbe hier?**

Spoluprácu sme začali vlastne od hry Octopussy a hodláme urobiť ešte niekoľko hier na Spectre. Samozrejme, že už máme plány aj na Amigu, kde sa vďaka veľkej farebnosti môže prejaviť Markov veľký talent.

• **Venuješ sa tiež tvorbe systémových programov?**

Áno vytváram si rôz-

ne systémové programy: disignery, animátory a podobne. Tieto však slúžia len pre moju vlastnú a Markovu potrebu.

• **Aké systémové programy používaš pri tvorbe hier a prečo?**

K mojim najobľúbenejším systémovým programom patria samozrejme MRS, Art studio a DEBUGER. Prečo? Asi preto, že sa v nich výborne pracuje a myslím si, že zatiaľ neboli prekonané.

• **Chceš sa stať v budúcnosti profesionálnym programátorom?**

Zatiaľ som o tom neuvážoval, ale programovanie ma zaujalo natoľko, že možno by to teoreticky bolo možné.

• **Aké máš plány do budúcnosti?**

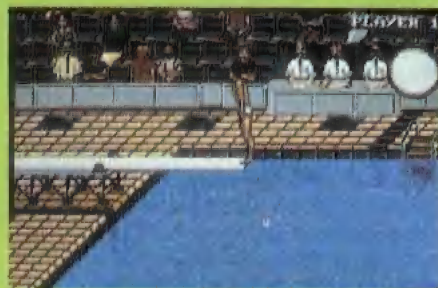
Samozrejme ako som spomenul, naprogramovať veľa hier na Spectre a postupne prejsť na Amigu, kde sa mi oveľa pohodlnejšie programuje.

Zhovárал sa: - yves -



## AMIGA

1. LEMMINGS	*
( <i>Psygnosis</i> )	
2. FIRST SAMURAI	↗
( <i>Vivid Image</i> )	
3. EYE OF THE BEHOLDER 2	*
( <i>SSI</i> )	
4. MEGA-LO-MANIA	↗
( <i>Electronic Arts</i> )	
5. EPIC	*
( <i>Ocean</i> )	
6. POPULOUS 2	*
( <i>Electronic Arts</i> )	
7. F29 RETALIATOR	*
( <i>Ocean</i> )	
8. NORTH&SOUTH	*
( <i>Infogrames</i> )	
9. CASTLES	*
( <i>Interplay</i> )	
10. ELVIRA	↘
( <i>Accolade</i> )	



## ATARI XE, XL

1. ACE OF ACES	↗
( <i>Accolade</i> )	
2. LASERMANIA	*
( <i>Avalon</i> )	
3. SILENT SERVICE	*
( <i>Microprose</i> )	
4. BMX SIMULATOR	*
( <i>Code Masters</i> )	
5. BASEBALL	*
( <i>Accolade</i> )	
6. SPELLBOUND	↘
( <i>Mastertronic</i> )	
7. FEUD	*
( <i>Bulldog</i> )	
8. PRICE OF MAGIC	*
( <i>Level 9</i> )	
9. STARQUAKE	*
( <i>Bubble Bus</i> )	
10. SAPER	*
( <i>Avalon</i> )	



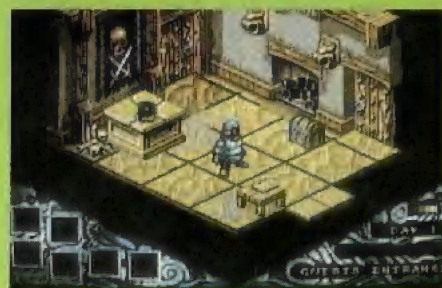
## SPECTRUM

1. GOLDEN AXE	↗
( <i>Virgin</i> )	
2. DIZZY 4	↗
( <i>Code Masters</i> )	
3. MIDNIGHT RESISTANCE	↗
( <i>Ocean</i> )	
4. MYTH	↘
( <i>System 3</i> )	
5. SIM CITY	*
( <i>Infogrames</i> )	
6. R-TYPE	↘
( <i>Electric Dreams</i> )	
7. TURTLES	↘
( <i>Mirrorsoft</i> )	
8. LEMMINGS	*
( <i>Psygnosis</i> )	
9. TURTLES 2	*
( <i>Mirrorsoft</i> )	
10. DAN DARE	*
( <i>Probe</i> )	

Popularitu jednotlivých hier v ČSFR na různých typoch domácich počítačov ukazujú naše rebríčky. Poradie hier môžete ovplyvniť aj Vy. Stačí, keď nám pošlete na korešpondenčnom lístku tri Vaše momentálne najobľúbenejšie hry v poradí, ako si ich ceníte. Hra uvedená na prvom mieste dostane tri body, na druhom mieste dva body a na treťom mieste jeden. Na základe týchto bodov zostavíme nasledujúci mesiac nové poradie hier v rebríčkoch. Ak vlastníte viac typov počítačov, píšete nám do ankety poradie iba na jeden z nich. Každý korešpondenčný lístok musí byť označený zreteľným nápisom REBRÍČKY pod adresou odosielateľa. Na zadnú stranu uveďte typ počítača a Vaše poradie hier. Korešpondenčné lístky posielať na adresu redakcie.

## COMMODORE 64

1. NORTH&SOUTH	*
( <i>Infogrames</i> )	
2. DIZZY 3	*
( <i>Code Masters</i> )	
3. EXOLON	*
( <i>Hewson</i> )	
4. STORMLORD	*
( <i>Hewson</i> )	
5. GP CIRCUIT	*
( <i>Accolade</i> )	
6. LEMMINGS	↘
( <i>Psygnosis</i> )	
7. LAST NINJA 3	↗
( <i>System 3</i> )	
8. MANIAC MANSION	↘
( <i>Lucasfilm</i> )	
9. FIGHTER BOMBER	↘
( <i>Activision</i> )	
10. R-TYPE	↘
( <i>Electric Dreams</i> )	

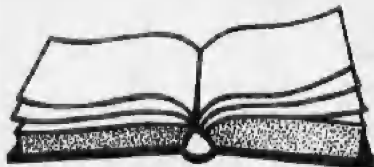


## ATARI ST

1. PRINCE OF PERSIA	↗
( <i>Broderbund</i> )	
2. MEGA-LO-MANIA	↘
( <i>Sensible software</i> )	
3. F16 COMBAT PILOT	*
( <i>Digital Integration</i> )	
4. UTOPIA	*
( <i>Gremlin</i> )	
5. BATTLE SHIPS	*
( <i>Elite</i> )	
6. SUPERCARS 2	*
( <i>Gremlin</i> )	
7. GOLDEN AXE	↘
( <i>Virgin</i> )	
8. ANOTHER WORLD	↗
( <i>Delphine</i> )	
9. TURRICAN	↘
( <i>Psygnosis</i> )	
10. SIM CITY	↘
( <i>Infogrames</i> )	



## NAVOD KU HRE



V roku 1991 uviedla softwarová firma DELPHINE SOFTWARE svoju novú hru, ktorá sa vymyká z triedy priemerného softwaru. Ani nie svojou grafikou, ktorá je netradične vektorovo spracovaná, ale výbornou animáciou a kvalitnými novými nápadmi. Dej hry je už dosť obohraný - usúd sám: hrdina bol vyvrhnutý na cudziu planétu a musí sa dostať späť.

Hneď na začiatku hry ťa prekvapí perfektne prepracované a realistické demo, v ktorom sa dozvieš nasledovné informácie: Si vážený univerzitný profesor GEORGE DOUGLAS na Cambridgeskej univerzite v Anglicku. Máš červené Ferrari a veľmi obľubuješ rýchlu jazdu. Celý svoj život si zasvätil chemicko - fyzikálnym analýzám. Teraz práve pracuješ na analýzach izotopov uránu a úspešne napreduješ. Raz večer si sa rozhodol zaškoľiť do svojho laboratória a uskutočniť niekoľko overovacích pokusov. Priprával si na svojom Ferrari pred budovu univerzity a vbehol dnu, práve keď začínala búrka. Sadol si si za trojrozmerný počítač a začal si analýzy v urýchľovačoch. Po jednej správnej skúške však začalo veľmi pršať a hromy - blesky len tak lietali. Pri druhej analýze udrhel do univerzitnej budovy blesk, ktorého energiu porušený hromozvod neodviedol do zeme. Uvoľnená sila z blesku prenikla až na zariadenia urýchľovača. Nastal skrat, ktorý spôsobil obrovskú explóziu a celé riadiace centrum zmizlo z povrchu zemského.

A tu končí demo a začína sa hra. Ešte jedno dôležité upozornenie: manuál je úzko viazaný na mapu, preto všetky názvy predmetov sú rovnako v mape aj v manuále.

### LEVEL ONE:

Po obrovskom výbuchu sa objavíš vo vode a prvé čo musíš urobiť je to, že hneď vyplávaš hore na breh, pretože sa na teba v okamihu vrhá obrovská chobotnica. Ak si to šťastne prežil pokračuj vpravo. Tu ťa privítajú húsenice vypúšťajúce zo žihadla jed, takže na ne pozor! Zneškodniš ich ľahko - stačí ich len nohou rozmiaždiť. Potom choď ďalej napravo a tu zneškodni ďalšie húsenice. Ak nechceš padnúť dolu, uskutočni nasledujúcu fintu: podbehni pod húsenicu a zastav sa pod ňou, ona sa dá zlákať a odlepí sa, akonáhle začne padať na zem, uhní sa jej, lebo sa ti újde jed. Takže už si všetky húsenice zneškodnil a pokračuj ďalej vpravo. A tu sa

# ANOTHER WORLD

manuál ku hre - prvá časť



veľmi opatrne priblíž do stredú obrazovky - teraz na teba vybehne tunajšie zviera podobné levovi. V okamihu, keď ho zazrieš, rozbehni sa naspäť doľava. Utekaj bez prestávky (inak ti je amen) až za bázou do miestnosti vľavo. Tu uvidíš blízko skalného previsu visiacu lianu. Úplne z okraja skoč do priepasti a zachyť sa liany. Býk, čo ťa prenasledoval, sa zastaví, ale pozor, liana sa roztrhne, avšak ty sa držíš na pravom konci, a tak sa iba prehupneš o miestnosť späť doprava. Na nič nečakaj a rozbehni sa znova doprava, prebehni všetky štyri obrazovky a na poslednej ťa na okraji zrazí na zem domorodec. Neboj sa, on zneškodní aj tvojho prenasledovateľa, ale jeho kolega do teba strelí uspávaciu dávku a ty sa zložíš na zem.

### LEVEL TWO:

Zobudíš sa zatvorený v kletke s domorodcom, s ktorým si sa už stretol. On je tu zatvorený, pretože ťa pri zoznámení nezneškodnil! Keď sa chceš dostať von, musíš rozhúpať visiáciu kletku až do extrému. Strážiaci domorodec s ňou bude protestovať, ale nevšímaj si ho a poriadne to rozhúp. V tej správnej chvíli sa reťaz odtrhne a kletka padne strážcovi presne na hlavu. Pochopiteľne ho to usmrť a kletka sa po páde rozbiže. Po priateľskom objatí zober laserovú pištoľ, strel do strážcu a pokračuj doľava, tu sa zastav približne v strede a urob si pred sebou clonu (drž fire, až kým sa ti pred hlavňou vytvorí malá guľka, potom pusti). Počkaj až tvoj priateľ (nazvime ho GORDON) zabehne za teba. Teraz sa priprav, akonáhle sa vpravo objaví

nepriateľ, zneškodni ho. Presuň sa ďalej doprava o jednu miestnosť a tu sa v strede otoč a doľava si urob clonu. Znova počkaj, kým ťa Gordon predbehne a blížiaci sa protivníka bez rozmýšľania zneškodni. Počkaj si na ďalšieho a aj toho odstreľ. Potom pokračuj znova o miestnosť doprava, tu uvidíš Gordona, ako odkodováva dvere. Postav sa pred neho a otoč sa, urob si pred sebou ďalšiu clonu a čakaj, až Gordon odkoduje dvere. Strieľajúceho nepriateľa vľavo si nevšímaj, neprestrieva sa k tebe. Hneď po odkodovaní sa Gordon presune ďalej doprava, ty tiež na nič nečakaj a ponáhľaj sa za ním. Prídete k výťahovej šachte a spoločne nastúpíte na výťahovú plošinku. Vyvezte sa hore, ty sa priblíž k oknu a pozri sa cez okno. Znovu spoločne nasadnite na výťah a zvezte sa až na doraz úplne dolu. Tu sa priblíž k ľavému okraju, ale nechod ďalej! Choď až úplne na kraj a tu sa nasledovne priprav: zalez za ľavý roh tak, aby ti trčala len jedna noha, vtedy stlač fire - postavíš sa tým do streleckej pózy a znova sa posuň tak, aby ti trčal z nohy len maličký kúsok (iba jeden bod na obrazovke). Znovu sa postav do streleckej pózy a teraz stlač jemne doľava a hneď na to fire. Dosiadneš tým to, že okamžite ako sa objavíš na susednej obrazovke vystreľíš, a teda zneškodniš čakajúceho protivníka (iným spôsobom sa to bohužiaľ nedá, vždy ťa zostrelí prv on). Ak sa ti to podarilo si šikovný. Už len odstreľ vypínač elektriny a znova spolu s Gordonom nastúp do výťahu. Vyvez sa o jedno poschodie hore a choď doľava. Tu odstreľ tenkú stenu laserom (musíš držať fire až kým sa pred hlavňou nevytvorí veľká guľka, potom fire pusti) a





rýchlo prejdí doľava k molekulárnemu výťahu. Presuň sa dolu a rozbehni sa doľava. Neboj sa, Gordon ňa bude nasledovať, len musíš často bežať. V susednej miestnosti sa znova molekulárnym výťahom presuň hore a prejdí doprava za zatvorený poklop od kanálu. Chvíľu počkaj, Gordon ti kanál otvorí a ty rýchlo do neho vlez. V potrubí sa ešte presuň trochu doľava a padni.

#### LEVEL THREE:

Si v kanáloch, jediné čo môžeš robiť je plaziť sa. Je to tu pomerne bezpečné, len kde - tu sa objaví otvor so syčiacou parou. Preplaz sa doľava, uhní sa prívalu pary a padni dolu. Spadneš trochu dolu a znova sa prekotúľaj doprava, podlez otvor s parou a priblíž sa k okraju potrubia - tu zastav. Pomaly spadni dolu do diery medzi dva syčiace prívaly pary. Presuň sa ešte o jednu polohu doprava a rýchlo podlez pravý príval pary. Je to veľmi ťažké, ale predpokladajme, že si to preliezol. Teraz už máš jednoduchú úlohu, lebo všetky parné otvory si už prešiel. Takže padni dolu a môžeš si vybrať, či prelezieš kanále vpravo, alebo vľavo. Je to jedno. Obidve cesty vedú na koniec levelu. Napríklad si si vybral pravú cestu: Prelez ďalej vpravo a padni dolu. Po páde pokračuj v lezení doľava, až keď prílezieš na okraj. Padni dolu. Táto cesta je určite bezpečná, preto nešpekuluj nad inými rýchlejšími.

#### LEVEL FOUR:

Vypadol si z potrubia a "rozpleštil" si sa na zemi. Zdvihni sa a choď si nabiť zbraň do kabínky vľavo (vojdeš do kabíny tak, aby sa vonkajšie dvere zavreli a postav sa do streleckej pózy - žiariaca stena ňa "ošľahne" bleskom, a tým ti nabije laserovú pištoľ). Vybehni z kabíny a bleskom rozstrieľaj všetky tri tenké steny. Keď je cesta voľná, choď si znova nabiť pištoľ do kabíny, a potom pokračuj doprava. Prebehni cez prázdnu miestnosť a choď ďalej vpravo. Vyjdeš von do exteriéru a okamžite odstrel strážiacieho nepriateľa. Presuň sa ďalej

vpravo a z okraja skaly skoč doprava do priepasti. Dopadneš presne na okraj skalného previsu. Tu si "nažhav" laser a prestrel stenu vpravo. Objaví sa otvor a ty vlez dnu.

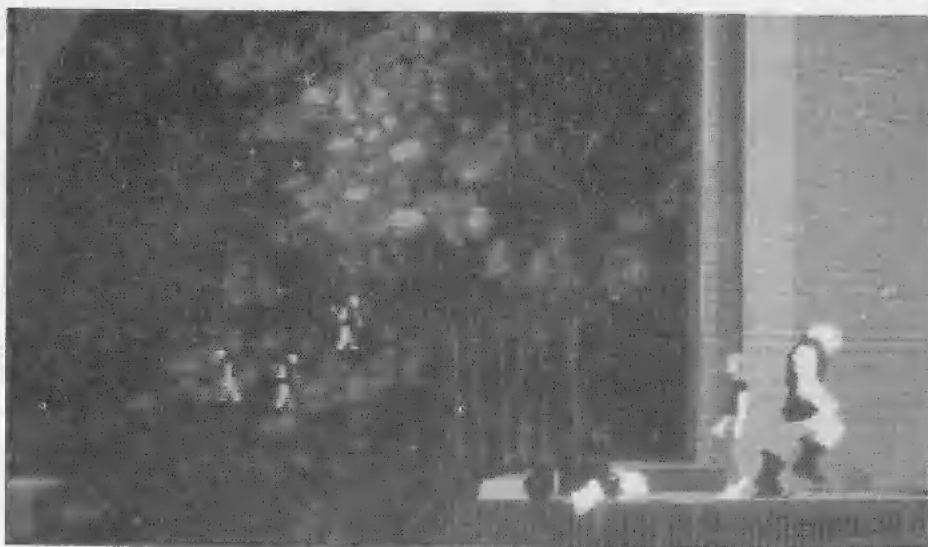
#### LEVEL FIVE:

Objavíš sa v tmavej jaskyni a pokračuješ doprava dolu. Padni na plošinku a znova sa presuň doprava a dolu. Padneš na zvláštnu skalu v tvare písmena T. Spadni dolu a pokračuj ďalej doprava. Z okraja skaly v susednej miestnosti preskoč niekoľko "pichliačov" a choď doprava. Prídeš do miestnosti, kde padajú samé kamene. Podbehni ich a pokračuj doprava. Aj tu padajú kamene, ale tie musíš podbehnúť opatrne, pretože na konci ňa čaká visiaca mäsožravá rastlina. Tú neprebehníš, a preto vkroč po hornom chodníku trochu hore, až kým nebudeš mať pištoľ na úrovni rastliny. Teraz ju odstrel. Ona sa po zásahu stiahne na chvíľu hore. Rýchlo ju podbehni a hneď v ďalšej miestnosti sa zastav. Dve visiace rastliny oklam takto: priblíž sa k prvej a potom skoč, ona ňa v tej rýchlosti nestihne uchytíť, iba sa za tebou natiahne. Takto zdolaj aj tú druhú a ďalšie dve "pozemné" rastliny preskoč. Prídeš do miestnosti s tromi visiacimi rastlinami a tromi rastlinami na zemi. Vybav si to s nimi

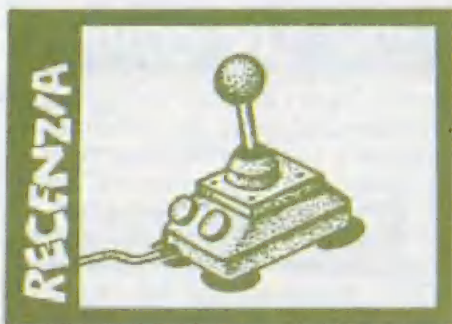
takto: zohni sa a "nažhav" si laser, teraz sa postav a vystrel na prvú. Tá sa hneď rozpadne na kúštičky. Rovnako to urob aj s ďalšími "kolegyňami". Rastliny na zemi iba jednoducho preskoč a pokračuj doprava. tu preskoč malú priepasť a "pozemnú" rastlinu tiež. Pokračuj ďalej doprava. V susednej miestnosti rozstrieľaj laserom tenkú stenu. Teraz sa musíš vrátiť o štyri miestnosti späť doľava k prvej rastline. Preskoč ju a rozbehni sa po hornom chodníku doľava. Už sa neboj, tu ti padajúce kamene neublížia. Prebehni ďalej doľava a postav sa tak, aby si mal spiacieho červeného netopiera v úrovni hlavne laserovej pištole. Strel po ňom jednu obyčajnú a presuň sa o miestnosť doľava. Tu zastav na okraji skaly. Prebudený a nafakaný netopier tiež preletel doľava a tu nechápavo krúži. Len sa ho neboj, nič ti neurobí, iba ho priliahne visiaca rastlina a "zabaví" sa s ním na chvíľu. Ty nečakaj a vyskoč na kvapeľ. Popreskakuj rýchlo doľava a z posledného kvapľa preskoč o miestnosť doľava. Padneš na kraj tej zvláštny skaly. Teraz prebehni po nej doľava a padni. Otoč sa a strel laserovú dávku po zúženej časti skaly. Tá sa s rachotom prevráti na svoju ľavú stranu, a tým ti urobí provizórne schody hore. Vylez po nich a pokračuj v ceste doprava. Popreskakuj dve malé priepasti a v ďalšej miestnosti tretiu. Prejdí ďalej doprava. Tu sa nachádzaš pod umelým jazerom (alebo nádržou). Z úplne ľavého kraja si "nažhav" laser a strel do steny napravo. Tá sa rozpadne a vznikne otvor, cez ktorý sa na teba začne valiť voda. Bez prestávky bež doľava, preskoč všetky štyri priepasti a postav sa na plošinu úplne doľava. Voda zaplaví celé podzemie a na koniec vydvihne plošinku s tebou o poschodie vyššie. Pokračuj doprava a v susednej miestnosti prestrel tenkú stenu vpravo. Prejdí ďalej a potom vylez po schodoch hore. Prejdí doprava. Na vodné kaskády sa neboj vykročíť, už sa tadiaľto nevalí voda, lebo si vyprázdnil nádrž.

R. Žužič

(pokračovanie v budúcom čísle)







Po dlhšej pauze sa aj majitelia 8-bitových počítačov dočkali strategickéh hry. Jej názov je **SPACE CRUSADE** a pochádza z dielne firmy **GREMLIN**.

S touto hrou sa môžu stretnúť aj majitelia 16-bitových počítačov, avšak pre nich to určite nebude nijako výnimočne vyhľadávaný titul, pretože hier na tejto, alebo podobnej úrovni, majú dostatočné množstvo. Z toho nepriamo vyplýva, že majiteľ 8-bitového počítača by túto hru hodnotil pravdepodobne vyššie. Recenziu **Space Crusade** som vykonal na Didaktiku M, preto aj hodnotenie urobím z pohľadu užívateľa 8-bitového počítača.

O **Space Crusade** informovali všetky zahraničné počítačové časopisy v tom zmysle, že bude mať dosť veľa spoločného s hrou **HERO QUEST**, ktorú vydala firma **Gremlin** pred niečo vyše rokom. Áno, trojrozmerný systém zobrazovania má podľa všetkého rovnaký princíp so zmenenou grafikou, ale zaujímavé je, že ho počas hry takmer nevidíme. Ukáže sa nám iba vtedy, keď niekto niekoho zabije. **Space Crusade** je strategická hra, ktorá používa pohľad zhora. Pohľad zhora sa konieckomcov pre strategické hry veľmi hodí, pretože poskytuje hráčovi jasný a rovnomerný prehľad o situácii na hracej ploche, alebo bojisku.

**Space Crusade** je zo strategického hľadiska pomerne dobre prepracovaná. Je založená na ro-

zumných ideách. Hráč ovláda päť vojakov, z ktorými musí dobývať misiu. Konkrétne úlohy sú rozdelené podľa toho, akú misiu práve hráme, čo je jej cieľom a akých máme protivníkov. V základnej verzii je dodávaných 12 misií s agresívnymi bojovými názvami: **Seek and Destroy**, **Eliminate and Survive**, **Disable Alien Vessel**, **Exterminate**, **Sabotage and Withdraw**, **Destroy Cube of Chaos**, atď. Komu sa táto hra

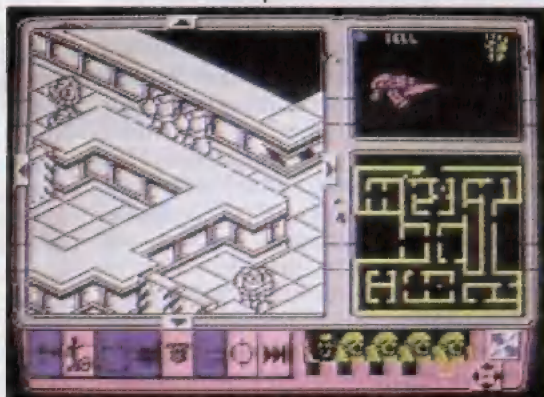
väčšou pravdepodobnosťou stane meľahkou korisťou nepriateľa.

Ovládanie autori vymysleli veľmi komfortne. Na obrazovke vidíme tri veľké okná a pomocné ikony. Veľké okno je podrobne zobrazená časť hracej plochy a vedľa vidíme celú plochu ako mapu. Na mape môžeme vidieť pozície našich vojakov a niektorých súperových bojovníkov. Všeobecne platí zásada, že vidíme iba tých vojakov, ktorých sme sami objavili. Nad mapou je okno, ktoré zobrazuje meno vojaka s názvom jednotky a typ zbrane, ktorú drží v ruke. Ikonami v dolnej časti obrazovky dávame všetky rozkazy a ostatné záležitosti ohľadne nášho bojového komanda. Vzhľadom na to, že ovládanie je riešené pomocou šípky, odporúčam túto hru hrať výhradne s joystickom, alebo myšou.

- yves -



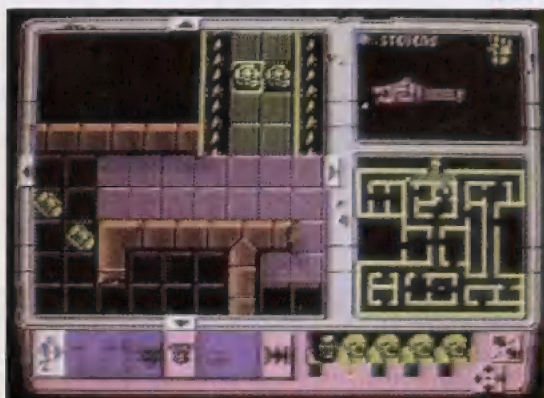
**GREMLIN**



zapáči, bude si môcť neskôr dokúpiť ďalšie misie, tzv. **EXPANSIONS MISSIONS**.

Po chvíľke hrania zistíme, že každý z našich vojakov je iný. Každého môžeme inak vyzbrojiť a každý má inú pohyblivosť, iné obranné schopnosti, atď. Podobne je to aj so súperovými postavami. Už v prvom leveli stretneme pomalých, slabých a málo výkonných robotov spolu s veľkými vojenskými automatmi, ktoré sú vybavené silným kanónom s vysokou priereznosťou. Spomedzi našich postavičiek má najväčšiu silu a najlepšiu obranu veliteľ. Je to teda naša najcennejšia postava. Pri samotnom boji však musíme šetriť život každého nášho vojaka, pretože presila a početnosť nepriateľa je taká veľká, že pre víťazstvo musí každý bojovník priložiť ruku k dielu. Ak nám niekoho odstrelia, naša celková úderná sila poklesne a my sa s naj-

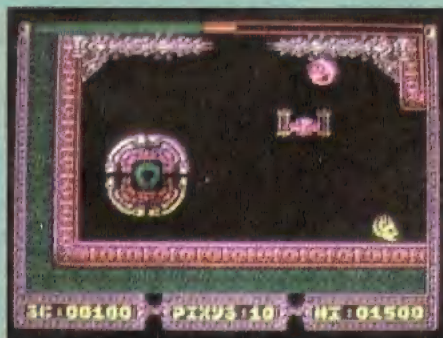
**AMIGA**  
**ATARI ST**  
**COMMODORE 64**  
**DIDAKTIK**  
**PC AT 286 - 486**  
**SPECTRUM**





# PIXY 2

SOFTCORN



Aj keď PIXY 2 nepatrí medzi najnovšie hry pre ZX Spectrum či Didaktik, je natoľko zaujímavá, že sa vyplatí s ňou zoznámiť. Firma Softcorn je vo svete počítačových hier celkom neznáma a pravdepodobne toho veľa nevyprodukovala, pretože hra PIXY 2 je prvý produkt, pod ktorý sa podpísala.

Z hry PIXY 2 mám celkom dobrý dojem, ale to samozrejme neznamená, že patrí medzi exkluzívne programy. Prekvapoval by ma skôr opak, teda keby celkom neznámy autor neznámej firmy urobil niečo extra. Avšak DAVID BOX, autor hry PIXY 2, si dal na hre dosť záležať a v kategórii lacných hier sa tento titul určite nestráť.

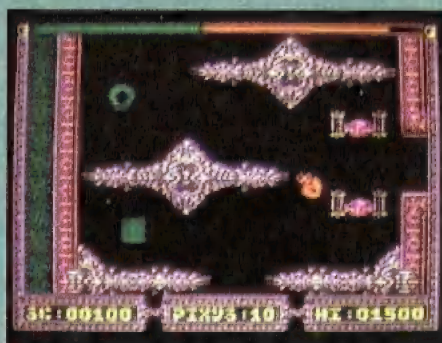
Dej hry sa odohráva v bludisku, v ktorom sa nachádza tajný dokument. Niekoľko pred nami však tento dokument roztrhal na jednotlivé stránky a voľne rozhádzal po všetkých miestnostiach. Našou úlohou je pozbierať všetky stránky tohto dokumentu a nájsť teleport. Ak sa nám toto podarí, hra sa úspešne skončí.

Zaujímavosťou hry PIXY 2 je skutočnosť, že nemá hlavného hrdinu. Jediné, čo ovládame, je malá biela bodka, ktorá má

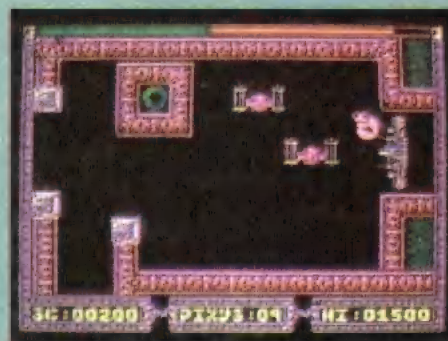
veľkosť jedného pixla na obrazovke. Odtiaľ zrejme pochádza aj názov hry. Trocha ma mrzí, že nemám predchádzajúcu verziu tejto hry, pretože nemám možnosť ich kvalitu, prevedenie a hrateľnosť porovnať.

Hra sa ovláda pomocou smerových kláves Q, A, O a P. Mohlo by sa teda zdať, že ovládanie je veľmi jednoduché, pretože s takou malou bodkou je možné iba veľmi ťažko naraziť. Pravdou je však skôr opak. Pre pohyb bodky platia určité pravidlá, ktoré musí hráč rešpektovať.

Bodka je taká malá, že v porovnaní so skutočnými predmetmi nemá skoro žiadnu hmotnosť, takže podlieha gravitačným silám okolia. Okolité steny a predmety majú hmotnosť oveľa väčšiu, preto bodku k sebe priťahujú. Asi tak, ako magnet priťahuje železnú pilinu. Uznávam, že je to veľmi zvláštny nápad, ale faktom je, že hra to veľmi pridalo na zaujímavosti. Naše smerové kurzorové



klávesy nemajú funkciu iniciátora pohybu bodky (tým je samotná gravitácia), ale iba akéhosi usmerňovateľa. Vyzerá to tak, že gravitačné príťažlivé sily jednotlivých stien bodku neustále



uvádzajú do pohybu smerom k sebe, zatiaľ čo my pomocou smerových kláves tento pohyb korigujeme príslušným smerom. Bodku však nikdy nebudeme mať v kľudovej rovnovážnej polohe, preto musíme byť neustále v strehu, aby sa nedotýkala stien bludiska. Popri tom musíme sledovať stĺpcový indikátor energie, ktorý je umiestnený na obrazovke celkom hore. Po každom dotyku so stenou, alebo s pohyblivým predmetom nám energia ubudne. Keď klesne táto energia na nulu, hra sa predčasne končí. Aby to bolo všetko zaujímavejšie, pohyblivé predmety v bludisku majú rôzne vlastnosti. Okrem toho, že sa každý pohybuje iným spôsobom a inou rýchlosťou, niektoré nám energiu dopĺňajú, iné zasa znižujú.

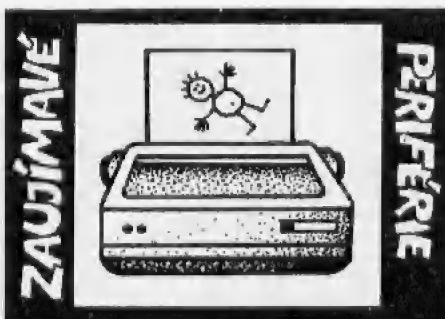
PIXY 2 považujem vcelku za jednoduchú, ale vydarenú hru. Má jemnú grafiku a peknú hudbu.

- yves -

## DIDAKTIK SPECTRUM



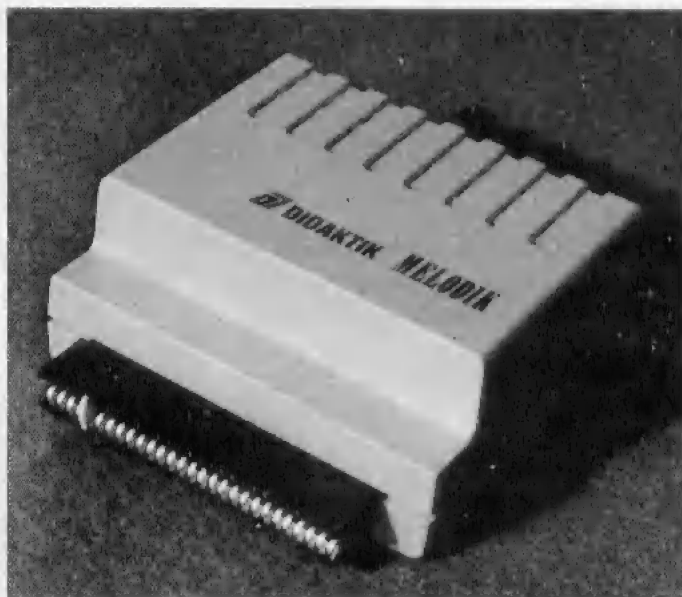




# ZVUKOVÝ INTERFACE MELODIK

DIDAKTIK

SKALICA



Medzi najväčšie nedostatky ZX Spectra 48kB a kompatibilných Didaktikov GAMA, Didaktikov M, a pod. je nekvalitný zvukový výstup cez malý zabudovaný reproduktorček. Vynaliezaví programátori hudieb síce vymysleli rôzne finty, ako dokázať aj cez takýto výstup reprodukoval hudbu, avšak výsledok aj tak nebol vždy na požadovanej úrovni.

Tento nedostatok v mnohom vylepšili novšie typy Spectra, menovite Sinclair ZX Spectrum 128+, 128+2 a 128+3. Zvukový výstup u týchto počítačov bol riešený pomocou trojkanáľového zvukového procesora AY-3-8912. Toto bolo v roku 1986 skutočným hitom vo Veľkej Británii. V roku 1992 prichádza Didaktik Skalica na trh s prídavným modulom, ktorý je osadený týmto istým obvodom a umožňuje reprodukciiu zvukov na rovnakej úrovni, ako ZX Spectrum 128.

Podľa názoru výrobcu by tento modul mali uvítať dva typy užívateľov. Mali by to byť jednak hráči, ktorým modul umožní reprodukciiu hudieb pre obvod AY a na druhej strane programátori hudieb. S týmto názorom sa nedá celkom súhlasiť, ale najprv si povedzme niečo o technickom prevedení.

## Parametre interfejsu MELODIK:

*Napájanie* : +5V z konektora počítača

*Odber* : 0,1 A

*Úroveň výstupného signálu* : max 0,6 V

*Výstupný výkon* : 0,1 W

*Šírka* : 82 mm

*Dĺžka* : 93 mm

*Výška* : 43 mm

Obvodové riešenie interfejsu je mimoriadne jednoduché. Celý obvod obsahuje iba niekoľko súčiastok. Základom obvodu je zvukový generátor AY-3-8912, generátor impulzov s kryštálom a analógový zosilňovač pre zabudovaný reproduktor. Zabudovaný reproduktor je určený tým, ktorí nemajú k dispozícii vonkajší zosilňovač. Vonkajší zosilňovač sa dá pripojiť cez výstupný konektor. Pre riadenie hlasitosti je na zadnej stene interfejsu vyvedený otočný potenciometer hlasitosti. V príručke k interfejsu je uvedený jednak podrobný popis interfejsu, ako je podrobný popis obvodu AY, popis pripojenia k počítaču a na zosilňovač, popis programovania hudieb, atď.

Pokiaľ sa týka využiteľnosti interfejsu MELODIK pri hrách, výrobca uvádza niekoľko hier s hudbou pre AY, ktoré sú prevažne tuzemskej produkcie (TETRIS 2, F.I.R.E, JET STORY, ATOMIX, HE-

XAGONIA, DOUB-LE DASH, atď.). Všimnite si však, vážení čitatelia, aké sú to hry. Sú to hry pre Spectrum 48kB, ktoré majú výstup aj na AY, ktoré bolo doteraz iba v počítačoch Spectrum 128kB. Čo však s hrami, ktoré majú výstup na AY, ale pracujú iba na počítačoch 128kB? Zdá sa, že toto je práve kameň úrazu, pretože takýchto hier je väčšina. Dá sa povedať, že hier, ktorým stačí iba pamäť 48kB a pritom majú výstup na AY, je úplné minimum a vznikli skôr náhodou, pretože doteraz sa takýto modul nepredával (s výnimkou Poľska, avšak táto krajina neudáva tón vývoja a k nám ich nedovážali). Okrem toho veľká časť zahraničných hier existuje v dvoch verziách - jedna pre Spectrum 48kB a jedna pre Spectrum 128kB. No a môžete si byť istí, že vo verzii 48kB nijaké hudby pre AY ani náhodou nebudú. Takže z pohľadu hráča predstavuje tento interfejs perifériu, ktorá mu umožní reprodukciiu hudieb pre AY na niekoľkých hrách, ktoré vyšli po roku 1986 (predtým neexistovalo Spectrum 128kB), neexistovali v dvoch verziách (48kB a 128kB) a súčasne nevyžadovali viac pamäte, ako má Spectrum 48kB (niektoré hry majú hudbu AY ako krátky súbor, ktorý sa nahrá do niektorej zo 16kB stránok Spectra 128kB). Samozrejme, že ani súčasne hry firmami OCEAN a STORM, ktoré vychádzajú iba vo verziách 128kB, v zostave Spectrum 48kB + Melodik fungovať nebudú.

Týmto sa samozrejme nechcem nijako dotknúť výhod, ktoré prináša obvod AY oproti výstupu Spectra 48kB. Vo väčšej výhode budú tí užívatelia, ktorí majú záujem programovať na tomto obvode vlastné hudby. Existuje napríklad poľský program SOUNDTRACKER, ktorý vznikol k podobnému poľskému interfejsu a ktorému postačuje pamäť Spectra 48kB. Tu však napriek istému posunu vpred zdôrazňujem, že trojkanáľový výstup interfejsu MELODIK má k profesionálnej kvalite ešte ďaleko, takže aj v tomto prípade ide v podstate o domáci rozmer. Nevieť odhadnúť, koľko sa nájde záujemcov o domáce programovanie hudieb, avšak určite ich bude mnohonásobne menej, než

tých, čo sa chcú hrať.

Isté šance tento obvod má u tých, ktorí si kupujú hry u firmy ULTRASOFT. Táto firma má už teraz niekoľko hier, ktoré s týmto interfejsom spolupracujú a určite pripraví mnoho ďalších.

Cena obvodu je v čase písania tohto článku 720 Kčs. Táto cena je vzhľadom na jednoduchosť obvodu a možnosti využitia značne nadnesená. Mechanické prevedenie pritom nie je celkom dokonalé. Napríklad potenciometer hlasitosti má veľmi malý gombík a potenciometrom sa veľmi ťažko hýbe. Okolo potenciometra bol neopracovaný otvor, ktorý prezrádzal vftanie obyčajným vrtákom na stojanovej vftačke. Nezanedbateľné je aj to, že MELODIK je prídavný modul a ako taký sa pripája k zbernici Spectra. Ako však pripojiť súčasne tlačiareň, disketovú jednotku, joystick, a MELODIK, to si celkom dobre neviem predstaviť. Preto by som prípadným záujemcom o túto perifériu radil, aby si eventuality nákup dobre rozmysleli. Pre porovnanie uvádzam kalkuláciu AMIGA kontra zostava Didaktiku. Amiga 500 sa dá zohnať už aj za 12000 Kčs. Porovnateľná zostava Didaktiku, avšak v mnohonásobne nižšej kvalite a vo viacerých moduloch stojí skoro toľko!

Počítač Didaktik M	2990,-
Disketová jednotka D40	3990,-
Interface MELODIK	720,-

**Spolu** 7700,-

Okrem toho existuje výpredaj počítačov Atari ST, ktoré sa na inzerát dajú kúpiť v cene okolo 9000,-Kčs.

- yves -



# POKE DO NIEKTORÝCH STARŠÍCH HIER PRE ZX SPECTRUM A DIDAKTIK

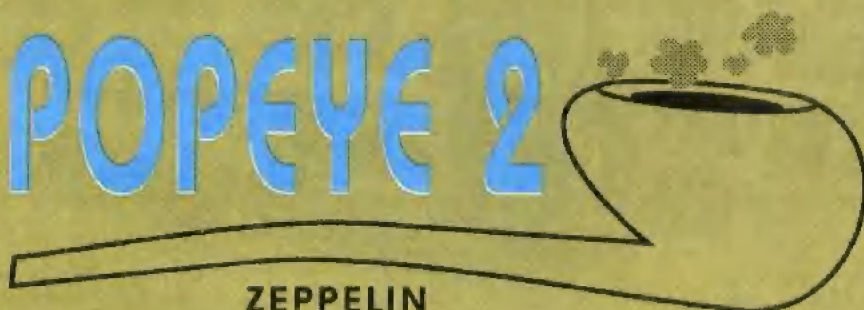


FAIRLIGHT: POKE 61893,0	GIASSA KISS: POKE 25386,255	HOWARD THE DUCK: POKE 59685,201
FAIRLIGHT 2: POKE 30429,0 POKE 32027,24: POKE 31341,0	GILLIGANS GOLD: POKE 52880,0 POKE 52881,0: POKE 52883,0	HUNCH BACK: POKE 26888,0
FANTASTIC VOYAGE: POKE 54492,0	GO TO HELL: POKE 62254,0 POKE 60193,0: POKE 60253,201 POKE 62057,201	HYDROPOOL: POKE 64068,201 POKE 64069,248: POKE 64070,255 POKE 25859,201
FEUD: POKE 47190,201	GOONIES: POKE 33409,0	HYSTERIA: POKE 44588,201 POKE 44623,167
FINDERS KEEPERS: POKE 34252,0	GREAT ESCAPE: POKE 41953,183	I BALL: POKE 49165,0 POKE 49168,0: POKE 49483,0
FIREBIRDS: POKE 27235,0	GREAT GURIANOS: POKE 33400,183 POKE 34962,0	I BALL 2: POKE 43384,0 POKE 49483,0
FLYING SHARK: POKE 54462,201 POKE 54379,3	GREEN BERET: POKE 41562,0 POKE 41563,0: POKE 40074-7,0	ICUPS: POKE 34549,200
FRANKENSTEIN: POKE 34142,0 POKE 33723,0	GROUND ATTACK: POKE 36212,0 POKE 27872,0	IMPLOSION: POKE 34419,0
FRANKENSTEIN 2000: POKE 36990,0	GRYZOR: POKE 33015,255	IMPOSSABALL: POKE 41185,0 POKE 37706,0: POKE 37539,0
FREDDYS HARDEST: POKE 64011,26	GUNFRIGHT: POKE 47919,0 POKE 47920,0	IMPOSSIBLE MISSION: POKE 45299,0 POKE 45300,53
FREEZ BEES: POKE 34610,0	GUTZ: POKE 38915,62	INDIANA JONES & TEMPLE: POKE 33948,0
FROST BYTE: POKE 36559,0 POKE 36348,0	GYRON ATRIUM: POKE 29952,0	INSPECTOR GADGET: POKE 54993,0
FULL THROTTLE: POKE 45161,0 POKE 48427,201	H.E.R.O.: POKE 44322,182 POKE 44512,182	JACK & THE BEANSTALK: POKE 56115,0 POKE 56116,0: POKE 56388,62 POKE 56389,27: POKE 56390,0 POKE 56110,0
FUTURE KNIGHT: POKE 31683,0	HADES NEBULA: POKE 49840,0 POKE 49883,0: POKE 61998,0	JACK THE NIPPER: POKE 43516,62 POKE 43517,4: POKE 43518,183 POKE 43519,0: POKE 44278,58 POKE 44285,58
GAME OVER 1: POKE 31870,0 POKE 48790,0	HEAD OVER HEELS: POKE 42195,0	JACK THE NIPPER 2: POKE 43251,0
GAME OVER 2: POKE 38398,0 POKE 38692,0	HEARTLAND: POKE 42985,201 POKE 24121,24: POKE 48360,195 POKE 48361,35: POKE 48362,94	JACKAL: POKE 38967,129 POKE 39048,129
GARFIELD: POKE 33595,0	HERBERT'S DUMMY RUN: POKE 36739,n	
GAUNTLET: POKE 33833,255 POKE 33964,255: POKE 33865,255 POKE 33866,255	HIGHWAY ENCOUNTER: POKE 40905,0 POKE 40772,195: POKE 40773,123 POKE 40774,157	
GHOST REVENGE: POKE 64607,0		
GHOST'N'GOBLINS: POKE 39857,135 POKE 39858,50: POKE 39859,180 POKE 39860,191		





# POPEYE 2



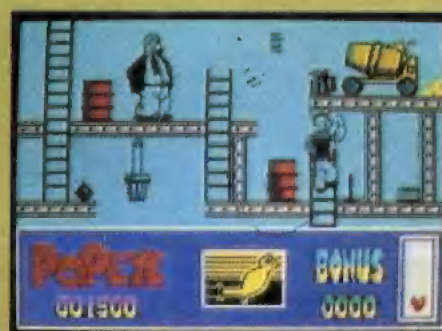
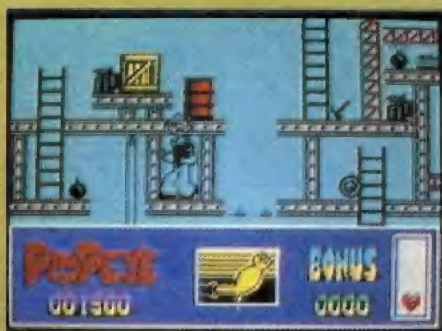
## ZEPPELIN

Pepk námorník sa nám opäť vrátil v počítačovom prevedení. Oproti prvej verzii je síce o niečo menej farebný, ale je tu. POPEYE 1 vytvoril pred mnohými rokmi známy programátor DON PRIESTLEY. Bol to taký zaujímavý experiment, ktorý sa širšie neujal. Nešlo snáď ani o typ a prevedenie hry, ako o techniku programova-

V POPEYE 2 sa po skončení hry skóre jednoducho vynuluje a môžeme hrať znovu. Podobne nechápem, načo slúži časový bonus. Nebodaj na to, aby sa pripočítal na konci hry ku skóre, ktoré sa vzápätí vynuluje?

Oveľa dôležitejšie vlastnosti, ako tabuľka rekordov, je grafika a hrateľnosť hry. Grafika síce nie je ška-

té predmety treba zbierať a určitým predmetom sa treba vyhýbať. Pri tom sa musíme snažiť čo najrýchlejšie vystupovať hore. Aby sme to nemali také jednoduché, občas natrafíme na časovanú bombu, ktorej treba zhasiť zápalnú šnúru, aby nevybuchla a mnohé iné svinstvá, ktoré si na nás autor vymyslel.



nia. Pepk námorník v prvej verzii bol rozmerovo veľmi veľký, čím sa autorovi podarilo dosiahnuť veľmi veľkú farebnosť. Hra na prvý pohľad síce vyzerala zaujímavo, ale po chvíli hráč zistil, že je veľmi nudná a jednotvárna. Takýto typ programovania postáv sa ani neskôr nepoužíval a sám Don Priestley od toho upustil. To je však minulosť.

POPEYE 2 je bezosporu hrou, ktorá vznikla najmä z komerčných dôvodov, aby sa využila popularita Pepka námorníka medzi mladými užívateľmi domácich počítačov. Podľa môjho názoru to nie je veľmi vydarený produkt, ale nevylučujem, že sa nájdu záujemcovia, ktorým sa hra POPEYE 2 bude páčiť a budú ho chcieť mať.

Začnem trochu neobvykle. Hra sa hrá zrejme na skóre, ako aj na to aby sme sa dostali čo najďalej. Nevieť preto pochopiť, prečo v tejto hre neexistuje nijaká tabuľka najvyšších rekordov? Veď takéto tabuľky majú aj primitívne hry.

redá, je dokonca aj trochu farebná, Samotný Pepk námorník je monochromatická postava, ale celkom pekne urobená. Nechýba mu ani typická námornícka čapica, biele nohavice, pásikavé tričko a neodmysliteľná fajka. S grafikou by sa teda v podstate dala vysloviť spokojnosť, ale to isté sa nedá povedať o hrateľnosti. Je evidentné, že hra v tomto smere čosi chýba. Najväčšie problémy sú s pohybom po rebríku. Mám pocit, že podobné problémy má množstvo ďalších hier, najmä tie, ktoré sú zaradené do nižších cenových kategórií. Ide mi konkrétne o vystupovanie z rebríka. Vo väčšine hier je čas rozhodujúci a máloktorá hra umožňuje z rebríka vystúpiť bez toho, že by postava bola nohami úplne presne na úrovni podlažia. Pritom takéto riešenia mi neprichádzajú logické, veď z rebríka by sa malo dať veľmi jednoducho zoskakovať hoci aj z jedného metra.

Základná myšlienka hry POPEYE 2 je založená na tom, že urči-

POPEYE 2 síce má celkom solídne zvukové efekty a obstojnú grafiku, ale niektorým nedostatkom sa programátori nevyhli. Hra je skôr napodobeninou iných akčných hier, ktoré už existujú a neprináša absolútne nič nového. Je to typická priemerná hra.

- yves -

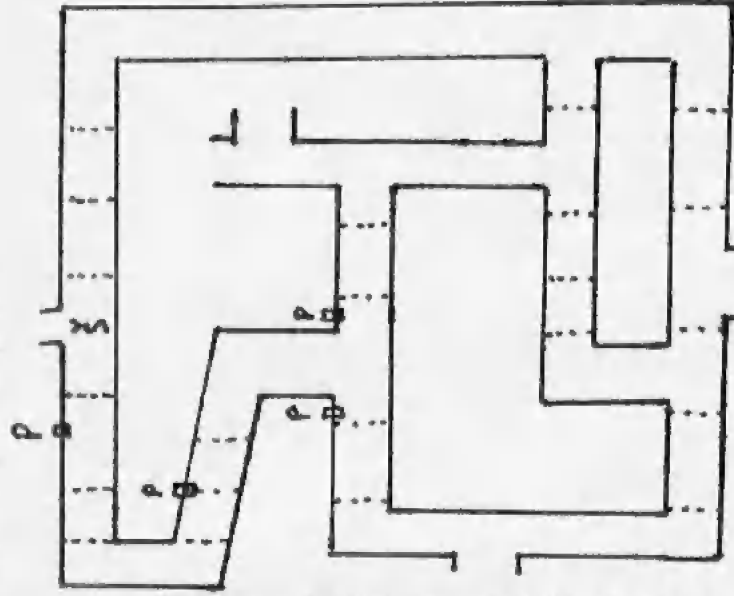
### DIDAKTIK SPECTRUM





# ANOTHER WORLD (1)

LEVEL 3:



P - UNIKAJUCA PARA

Š - ŠTART

H - HÚSENICA

⊗ - NEPRIATEĽ

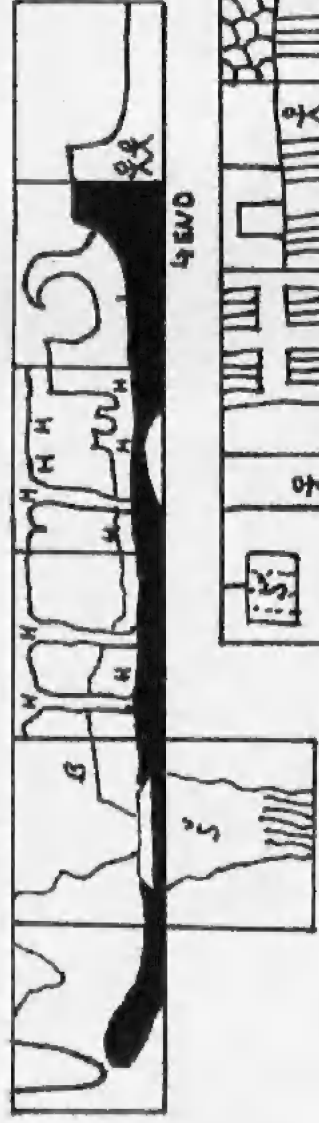
⊕ - MOLEKULÁRNY VÝŤAH

β - BÝK

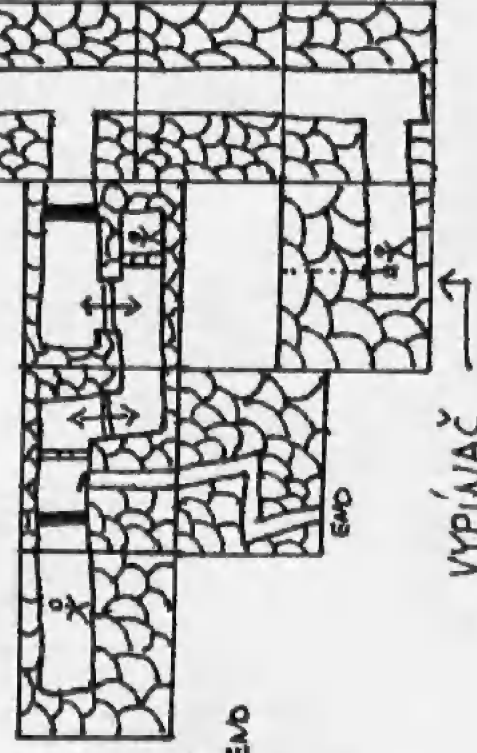
H - DVERE

█ - PRESTRELITELNA STENA

LEVEL 1:



LEVEL 2:



VYPÍNAČ

LEVEL 4:



NABÍJACIA  
KABÍNA



# FRANTO F4





M

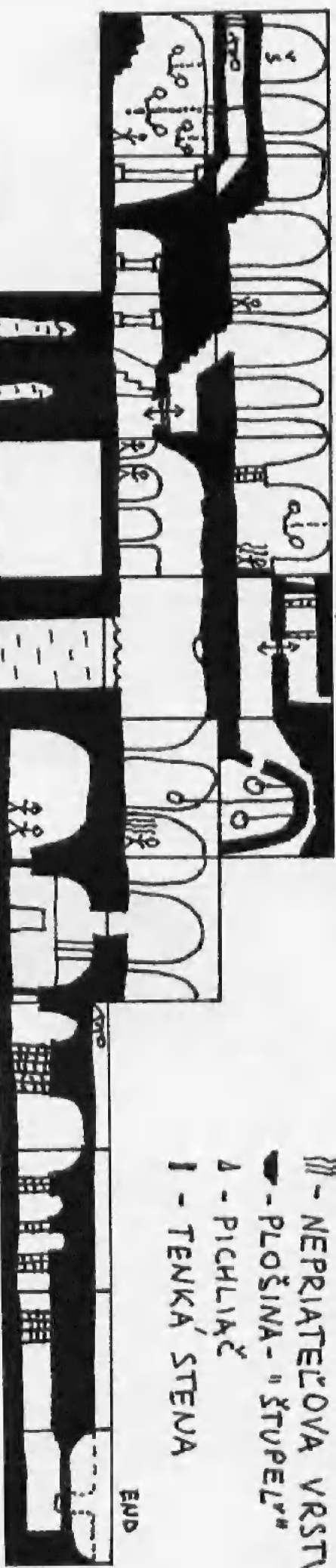


**BIT**  
poster



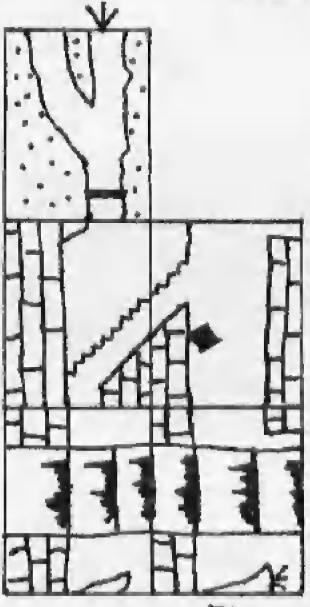
# LEVEL 6:

↑ NABÍDACA KASINA



- Š - ŠTART
- ◆ - DIAHANT
- ||| - NEPRIATEĽOVA VRSTVA
- ▾ - PLOŠINA - "ŠTUPEL"
- Δ - PICHLIAC
- I - TENKÁ STENA

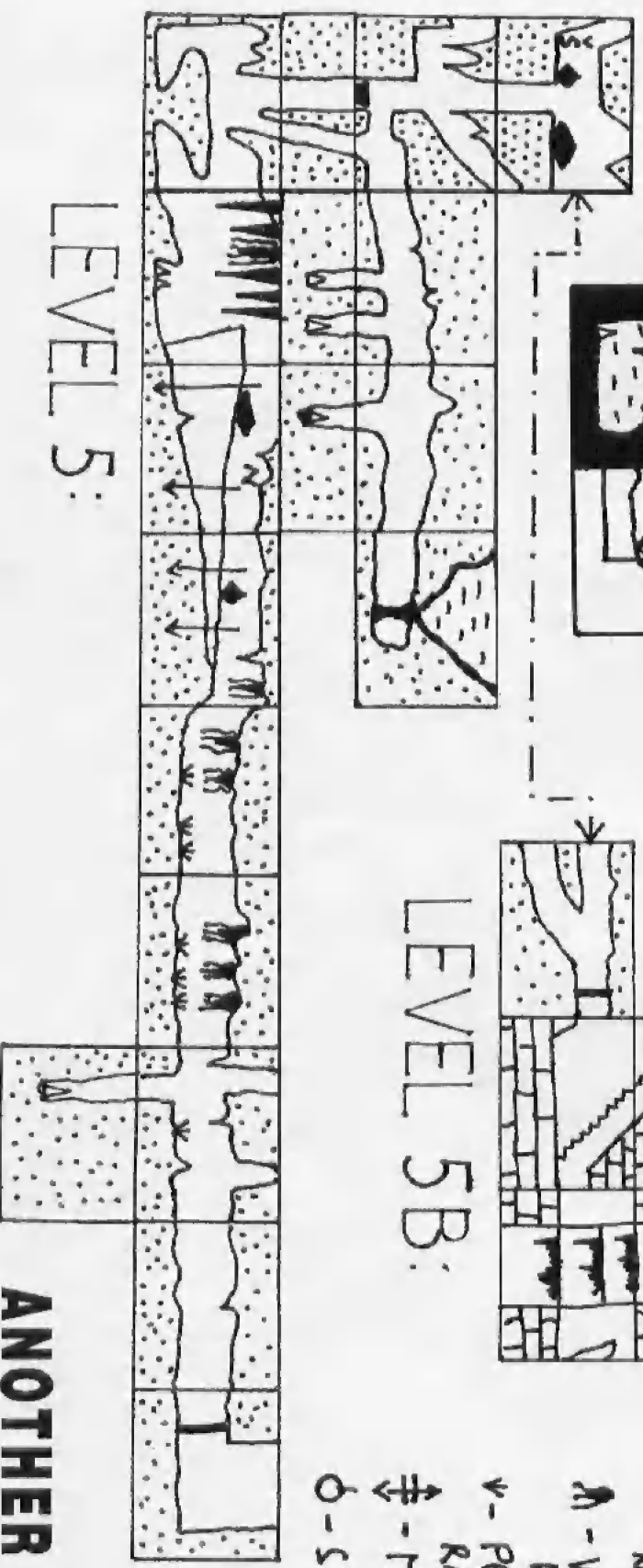
VODNÉ KASKÁDY ↓



# LEVEL 5B:

- N - NETOPIER
- ⦿ - ODSTRELI TEL-  
NA LAMPA
- ⋈ - VISAČA  
RASTLINA
- v - POZEMNÁ  
RASTLINA
- ⚡ - HOLEK. VÝTAH
- ⊙ - SKLENKÁ GULĎA

# LEVEL 5:



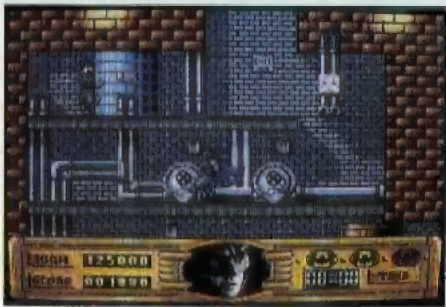




# BATMAN THE MOVIE OCEAN



Filmovým fanúšikom zaiste nie je potrebné Batmana predstavovať. Táto pôvodne komiksová postava sa stala vďaka výborným filmovým prevedeniam jednou z najznámejších a najpopulárnejších postáv svetového filmu. Vďaka svojej popularite sa stal BATMAN hrdinom viacerých vynikajúcich hier, z ktorých najlepšia je do týchto čias tretia hra v poradí, ktorú nazvali BATMAN THE MOVIE. Existuje vo verziách pre všetky typy domácich počítačov.



Keď som túto hru po prvý krát uvidel, okamžite mi bolo jasné, že je to jedna z najlepších hier, aké som mal možnosť hrať. Výborná grafika, animácia, zvukové efekty a vynikajúca hrateľnosť, ktorá sa jednoducho často nevidí. O tieto kladné vlastnosti sa na ZX Spectre postaral Mike LAMB, ktorý o rok predtým naprogramoval rovnako kvalitnú hru ROBOCOP, ktorá patrí medzi najúspešnejšie hry v histórii ZX Spectra a drží rekord 51 týždňov najpredávanejšia hra v Británii, ktorú dosiaľ žiadna hra neprekonala.

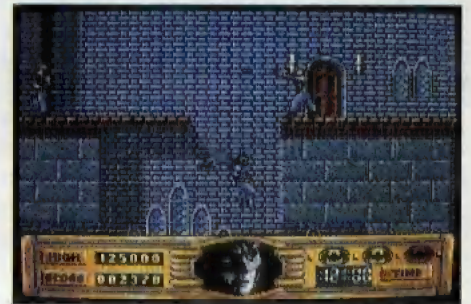
BATMAN THE MOVIE má celkovo päť levelov, pričom každý z nich je úplne iný. Prvý level sa odohráva v chemickej továrni. BATMAN v nej musí zlikvidovať väčšie množstvo nepriateľov. Zaujímavé na tom sú vlastnosti nepriateľských postáv, ktoré sú vyzbrojené viacerými

typmi zbraní. Stretnúť m ô ž e m e obyčajných pištoľníkov, ako aj granátometčíkov. Naše možnosti spočí-

vajú v hádzaní predmetov v tvare netopiera, ktorými zabíjame nepriateľov rovnako účinne, ako keby sme mali strelnú zbraň. Ďalej máme kotvu na lane, pomocou ktorej sa môžeme dostať o poschodie vyššie aj bez rebríka, alebo cudzej pomoci. Túto kotvičku môžeme hádzať koľmo hore, ale aj šikmo. Samozrejmosťou je aj možnosť rozhodnania sa na lane, čo môže poslúžiť napríklad na preskakovanie priepasti. Prvý level končí odstránením posledného nepriateľa, ktorý spadne do suda s vodou. Druhý level je BATMOBILE, čiže jazda na špeciálnom Batmanovom aute. Aj tu musíme používať lano s kotvou, pretože inak by sme nemohli prechádzať vo veľkej rýchlosti ostrými zákrutami. V tomto leveli si musíme dávať mimoriadne veľký pozor na to, aby sme do nikoho nenarazili, alebo nehavarovali. Tretí level je jediný logický level. Jeho cieľom je v predpísanom čase uhádnuť, ktoré tri predmety z deviatich sú Jokerom otrávené. Keď vieme, ako sa má tento level hrať, bude pre nás zo všetkých najľahší. Štvrtý level je opäť akčný. BATMAN sa vezie na vznášadle, ktorým odrezáva špagáty od balónikov. Keď sa mu to v niektorom prípade nepodarí, balónik praskne a vyletí z neho jedovatý plyn. Okrem toho sa musí vyhýbať niekoľkým vrtuľníkom, ktoré pilotujú Jokerovi ľudia. Piaty level je podľa môjho názoru najlepší. BATMAN v ňom musí vystupovať na vrchol kostolnej veže, kde chce Joker práve nasadnúť do vrtuľníka.

Keď doňho BATMAN hodí kotvu, Joker spadne z vrcholu veže na zem a hra pokračuje opäť od začiatku.

Verzia pre ZX Spectrum nevyniká farebnosťou, ale prevedenie má vynikajúce. Majitelia Spectra 128k ocenia najmä vynikajúcu hudbu Matthewa Cannona. Verzia pre 16-bitové počítače sa líši najmä v druhom leveli. V 16-bitových verziách



je pohľad na BATMOBILE urobený zozadu, zatiaľ čo u 8-bitových z boku. A na záver menšia pomôcka majiteľom ZX Spectra. Ak chcete ísť do nasledujúceho levelu, stlačte súčasne klávesy I,K,M,C.

- yves -

AMIGA  
ATARI XE, XL  
COMMODORE 64  
DIDAKTIK  
PC AT 286 - 486  
SPECTRUM



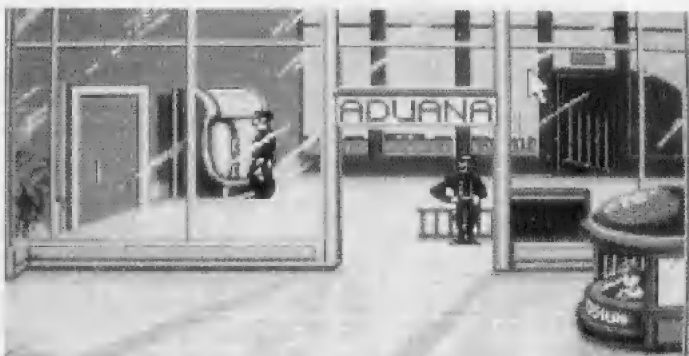




CIA je tentokrát na správnej stope. Tvoj šéf ňa preto posielal do Paraguay. Tvoja prvá úloha je skontaktovať sa s druhým agentom a spolu s ním pokračovať v pátraní po zmiznutom lietadle.

Tvoj šéf ti ešte dá malú diplomatku, popraje ti šťastnú cestu a ty už za pár hodín sedíš v lietadle smerujúcom do Paraguay.

Teraz si prečítaj noviny a z nich prečítaj zistiť, s ktorým štátom má Paraguay momentálne dobré vzťahy. Pomocou šípky na tlačiarňičke navolaj meno štátu, ktoré bolo v novinách a stlač prostredné tlačítko (ENTER BUTTON). Vyber hotový falošný pas z otvoru a zavri falošné dno (FALSE BOTTOM) kufríka a aj samotný kufrík. Teraz už môžeš výjsť zo záchodu. Ukáž dôstojníkovi (CUSTOM OFFI-



## WASHINGTON D.C.

V tejto hre sa môžeš na niekoľko hodín stať neohrozeným agentom CIA Johnom Glamesom. Celý príbeh začína v známom sídle CIA vo Washingtone.

Tvoj šéf ňa informuje o prípade, ktorého sa máš ujať. Celá vec je veľmi vážna. Ide totiž o supermoderné bojové lietadlo F-19 nazývané aj "Stealth". Toto lietadlo je známe najmä tým, že vďaka vrstve špeciálneho náteru, ktorým je pokryté, je neviditeľné pre všetky radary. No a toto lietadlo zmizlo aj s pilotom pri jednom zo skúšobných letov kdesi nad Atlantikom.

Celá vec je o to vážnejšia, že lietadlo má na palube dve atómové bomby s obrovskou ničivou silou. Nie je treba zdôrazňovať, že tento incident vyvolal vážne znepokojenie v najvyšších vládných kruhoch Spojených štátov.

Lietadlo treba stoj čo stoj objaviť a získať späť, skôr než sa stane hrozbou v rukách niektorej vláducej kliky, či ambiciózneho jednotlivca. Jednoducho sa povie: získať späť, kde však začať s pátraním? Podozrivým číslom jedna je samozrejme, ako vždy Sovietsky zväz. Jeho vláda sa však od celej záležitosti dôrazne dištancuje. V tomto prípade sa pozornosť agentov CIA zamerala na rôzne autoritatívne a diktátorské režimy, najmä na oblasť Južnej a Strednej Ameriky so svojimi smutne známymi diktátorskými režimami. A tu CIA udrel do očí jeden zvlášť podozrivý človek - paraguayský diktátor generál Manigua. Do oblasti už vyslali jedného agenta a všetky správy, ktoré od neho prichádzajú, nasvedčujú tomu, že

## LETISKO

### SANTA PARAGUAY

Len čo sa ocitneš v letiskovej hale, choď k automatu na noviny a preskúmaj otvor na vracanie peňazí (COIN RETURN SLOT). Máš šťastie, niekto tu zabudol jednu mincu. Vhoď mincu do vrchného otvoru (COIN SLOT) a zober si noviny (NEWSPAPER), ktoré vypadnú. Teraz vojdi do dverí vľavo a ocitneš sa na WC. Vojdi do prvej kabínky a tu môžeš vkľúčiť otvorí kufřík (BRIEFCASE). Vyber z neho americký pas (AMERICAN PASSPORT) a pero (PEN). Preskúmaj pas a vyber zväzok bankoviek (BENCH OF NOTES), ktoré v ňom nájdeš. Teraz pomocou kalkulačky (CALCULATOR) otvor falošné dno kufríka. A div sa svete! Nájdeš tu malú tlačiarňičku na výrobu falošných pasov! Zober čistý pas (UNUSED PASSPORT) a vlož ho do otvoru (OPENING) tlačiarňičky.

CIAL) pri dverách falošný pas a ten ňa bez problémov pustí ďalej. Prejdi k malej búdke, v ktorej sedí hosteska (WELCOME HOSTESS) a daj sa s ňou do hovoru. Po chvíli vysvitne, že má pre teba telegram (TELEGRAM). Prejdi ďalej vľavo a stráži (GUARD), ktorá sa ti postaví do cesty ukáž letenku (AIRLINE TICKET). Choď do dolnej miestnosti, kde prichádzajú batožiny na bežiacom páse. Tu si prečítaj telegram. Z neho sa dozvieš isté meno. Teraz preskúmaj batožiny (BAGGAGE), ktoré prichádzajú na bežiacom páse a zober tú, na ktorej je meno, ktoré si sa dočítal v telegrame. Vráť sa do haly a choď na druhé WC. Tu tašku otvor a vyber z nej hodinky (WATCH) a holiaci strojček (ELECTRIC RAZOR). Vyber z holiaceho strojčka kábel (ELECTRIC CABLE) a zasuň ho do zásuvky (ELECTRIC PLUG) vedľa umyvadla. Vtedy na svoje prekvapenie (nie veľké, veď si agent CIA), zistiš, že v holiacom strojčeku







je zabudovaný magnetofón. Hlas z neho ti upresní miesto schôdzky s druhým agentom a poznávacie znamenie. Máte sa stretnúť v hlavnom parku v meste Las Mimosas. Znamením bude červený Klinček v klope saka. Batožinu, z ktorej si vybral hodinky a holiaci strojček teraz zahod do odpadkového koša (TRASH-CAN). Ak by si sa totiž po letisku pohyboval s cudzou batožinou, mohlo by to mať pre teba zlé následky. Vráť sa do haly, preukáž sa dôstojníkovi (CUSTOM OFFICIAL) vľavo falošným pasom, prejdi do miestnosti vľavo a sklenenými dverami výjdi pred letisko. Tu počkaj. Za chvíľu sa objaví taxík a ten ňa odvezie do Las Mimosas.

## LAS MIMOSAS

Z taxíka vystúpiš priamo pred kvetinárstvom a hneď si spomenieš na poznávacie znamenie. Kvetinárka však nechce cudziu menu a navyše požaduje drobné. Preto zbehní vľavo do banky. Tu si pri prostrednom okienku u úradníka (BANK TELLER) najskôr vymeň peniaze za tunajšiu menu a potom si ich zameň za drobné. Teraz sa vráť ku kvetinárke (FLORIST), daj jej jednú mincu (COIN) a zober si červený klinček (RED CARNATION). Ten si ihneď pripevní na klopu a vyber sa do parku. V parku sa posaď na lavičku a chvíľu počkaj. Netrvá to dlho a tvoj spolupracovník sa dostaví. V tom momente sa však prirúti automobil a agent padá k zemi zasiahnutý dávkou zo samopalu. Zohni sa nad neho a zober si malý kľúčik prilepený na kartičke, ktorú ti podá skôr než zomrie. Teraz veľmi rýchlo park opusti. Akonáhle sa totiž len chvíľu zdržíš, príde polícia a zadrží ňa pre podozrenie z vraždy. Ak sa ti úspešne podarí uniknúť, choď naspäť do banky. Preskúmaj kľúčik na kartičke (CARD

AND KEY) a odlep ho z nej. Ukáž kartičku úradníkovi, u ktorého si si rozmieňal peniaze a ten ti otvorí dvere k trezorom. Zídi po schodoch dole a kľúčikom otvor trezor (SAFE), ktorý má rovnaké číslo, aké je uvedené na kartičke. V trezore je kufrík mŕtveho agenta, ktorý má rovnaké falošné dno ako tvoj. Otvor ho a vyber z neho malú skrinku (LITTLE BOX) neznámeho určenia, z ktorej visia akési sluchátka a obálku (ENVELOPE) v ktorej sú materiály, nazhromaždené tvojim kolegom. Než však stačíš s obálkou a prístrojom zmiznúť, objavia sa dvaja agenti KGB. Nielenže ti zoberú obálku, ale navyše aj usilujú o tvoj život. V snahe zahradiť po tebe stopy, ňa omráčeného odvezú do starej opustenej bane za mesto. Tu ňa dôkladne zviažu a vchod do štólne vyhodia do povetria. Vyzerá to tak, že tvoja misia sa skončila. Netreba však prepadať melanchólii ale skús sa odtiaľto dostať. Zviazanými rukami prehrab zem (GROUND) pod sebou a objavíš kus starého hrdzavého železa (PIECE OF METAL). Po chvíľi šúchania povrazov (CORDS) sa povrazy prederú. Teraz zatiahni za kus železa a vytiahneš krompáč (PICKAXE), ktorý tu zabudol sklerotický baník. Udri ním trikrát do steny vpravo a vojdi do otvoru, ktorý takto vznikol.

Akonáhle sa priatiahneš cez úzky otvor, zistíš, že si sa ocitol v akejsi zatopenej jaskyni. Musí sa ti podariť podplávať popod skaly tak, aby sa ti neminula zásoba kyslíka v pľúcach a ty si sa neutopil. Nie je to vôbec ľahké, ale ak budeš využívať nezatopené miesta, kde sa môžeš nadýchnuť,

po chvíľi sa ti to iste podarí a vypláveš na nábreží pred kvetinárstvom. Pober sa na priestranstvo pred hotelom a po malých schodkách zídi na pláž. Tu uvidíš predavača, ktorý má pred sebou rozložený svoj tovar. Daj sa s ním do reči a zistíš, že ponúka oceľové náramky. Podaj predavačovi mincu a on ti za ňu predá jeden náramok (BRACELET). Teraz je tá pravá chvíľa na ubytovanie sa v hoteli. Pober sa teda k nemu a pred vchodom sa môžeš porozprávať s vrátnikom (PORTER). Potom vojdi dnu a vyvez sa výťahom na tretie poschodie. Choď smerom doprava a otvor posledné dvere (DOOR) na chodbe. Len čo vojdeš dnu, zbadáš dlhovlasé dievča, ktoré na teba mieri pištoľou. Než však stačíš akokoľvek zareagovať, objavia sa svalovci generála Manigua ozbrojení samopalmi a na tvoje veľké prekvapenie zatknú teba i dievčinu...

Ocitol si sa na malej jachte uprostred mora. Kameň priviazaný k nohám ňa nenecháva na pochybách, čo sa s tebou a s dievčinou chystajú títo dobráci urobiť. Nestrácaj však duchapritomnosť a skôr než ňa vojaci hodia do mora, nasad si za chrbtom na ruku náramok od predavača. Akonáhle klesneš na dno mora, pomocou náramku prerež povrazy a rýchlo ich prerež aj dievčine. Teraz sa musíš snažiť vyplávať na hladinu skôr, než sa ti minie kyslík. Ak sa ti to podarí, je vyhrané. Na hladine rozbúreného mora totiž leží malý gumený čln a v ňom je akýsi muž. Vyzerá to tak, že sa s dievčinou pozná. Pomôže vám obidvom do člna a odvezie vás do pralesa. Tam sa celá zamotaná záležitosť začína rozuzlovať. Nachádzaš sa totiž priamo v centre partizánskeho odboja proti vojenskej diktatúre generála Manigua. Vodcom partizánov je istý Tonio, ktorý je zhodou okolností otcom Júlie, ako sa volá dievčina, ktorá ňa ohrozovala pištoľou. Tonio ti ponúkne pomoc a o chvíľu sa už veziete nákladným autom cez prales smerom k prezidentskému palácu.

- luis -

(Pokračovanie v budúcom čísle)



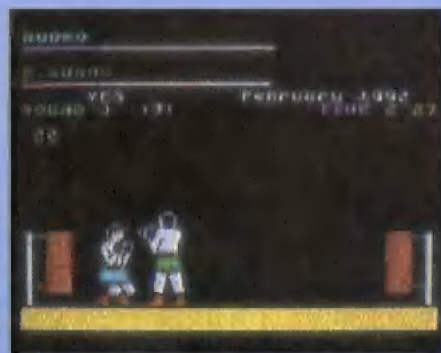




Firma D&H games sa špecializuje najmä na futbalové manažéry. Občas však urobí výnimku a naprogramujú

stručne opíšem.

**Prvá položka** je mesačný kalendár. V ňom môžeme vidieť celkový stav nášho konta (na začiatku hry je to 50000 libier) a rozpis jednotlivých účtovných položiek. Tieto položky sú zobrazované s kladným, alebo záporným znamienkom podľa toho, či rozpočtu prispievajú, alebo ho zafažujú. Medzi plusové položky patria honoráre za televízne a rozhlasové interview, honoráre



**Šiestou položkou** sú levely. Tu môžeme nastaviť tri stupne obtiažnosti hry.

**Siedma položka** sú percentá pre pokladňu. Hra nám ponúkne, ako to býva aj v skutočnosti zvykom, určitú sumu za víťazstvá v

budúcom roku, napr. 770 libier. My to môžeme, ale aj nemusíme akceptovať. Môžeme navrhnúť aj vyššiu sumu. Túto sumu nám vyplatia okamžite.

Význam **ostatných položiek** (CONTINUE a SAVE/LOAD GAME) je jasný už z názvu. Po zvolení CONTINUE si budeme môcť vybrať s kým chceme budúci mesiac boxovať. Potom sa uzatvorí stávkový a začne stretnutie. Ak nemáme zvolený režim "iba manažér", potom nášho boxera normálne sami ovládame.

V tejto hre sa nachádza množstvo zaujímavých manažérskych detailov, avšak akčnú sekvenciu boxovania nemožno považovať za nejakú zvlášť dobrú. Celkovému dojmu z hry táto časť skôr uškodila.

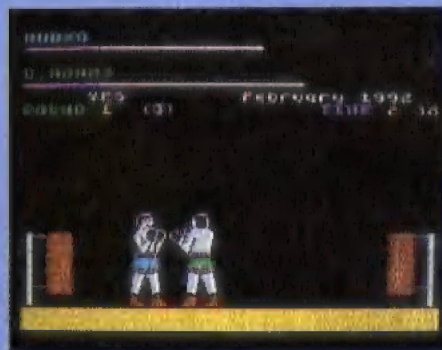
-yves-

# BOXING MANAGER 2

D&H GAMES

manažérsku hru z iného športového odvetvia. Tak prišla na svet napríklad aj hra BOXING MANAGER 2.

Po nahrať úvodného súboru nám hra položí niekoľko otázok, ktoré majú veľký význam pre ďalší vývoj hry. V úvode môžeme nahrať do počítača rozohratú hru, navoliť ovládanie (klávesnica O,P,S,X,SPACE, alebo niektorý typ joysticku), určiť počet hráčov (1 alebo 2), napísať mená boxera a trénera (bývajú to spravidla mená hráčov) a zadať rok, v ktorom si prajeme odštartovať sezónu (väčšinou to býva aktuálny rok). Musíme tiež mať rozmyslené, či chceme byť



iba manažérom, alebo aj boxerom a podľa toho zadať program príslušnú odpoveď. Potom nahráme zvyšok hry a čoskoro sa budeme nachádzať vo svete profesionálneho boxu a veľkých peňazí, ktoré sa investujú do boxerov a do stávk.

Po nahrať kompletnej hry sa nám na obrazovke objaví hlavné menu. Výber z hlavného menu robíme stlačením prvého písmena. Menu má celkovo deväť položiek, ktoré teraz

za pózovanie pre fotografov, honoráre za reklamu a nakoniec výplaty za podklady pre publikovanie novinových článkov. Medzi výdavky, ktoré rozpočet zafažujú, patria najmä poplatky za tréningy a trénerov, ktoré sú zhrnuté do jednej položky. V tomto menu je tiež treba zadať, koľko dní v mesiaci bude boxer trénovať.

**Druhou položkou** je tréningový rozpis. Ide o rozdelenie celkového počtu dní, ktoré sme v minulom menu vyhradili (a zaplatili) na tréningy. V tomto menu určíme, koľko dní sa bude pracovať manuálne a posilovať, koľko sa bude vzpierat s činkami, koľko dní búšiť do boxerského vreca s pieskom a koľko dní boxovať so sparring-partnerom.

**Tretia položka** je boxerova štatistika. Dozvieme sa odtiaľ informácie o boxerových úspechoch a neúspechoch, zarobených peniazoch počas kariéry, vek boxera, parametre boxera, atď...

**Štvrtá položka** je súperova štatistika. Aktivovať ju má význam až vtedy, keď si vyberieme konkrétneho súpera.

**Piata položka** sú držitelia titulov. Tu si môžeme prečítať, kto drží titul v súťažiach WBA, WBC, IBF a tabuľka prvých desiatich boxerov na svete. Neskôr sa aj my budeme môcť zaradiť medzi také hviezdy, ako sú Frank Bruno, Michael Spinks, Larry Holmes a ďalší. Nechýba tu ani editor mien, aby sa poradie mohlo v neskoršom období aktualizovať podľa toho, kto je momentálne na vrchole.

## COMMODORE 64 DIDAKTIK SPECTRUM



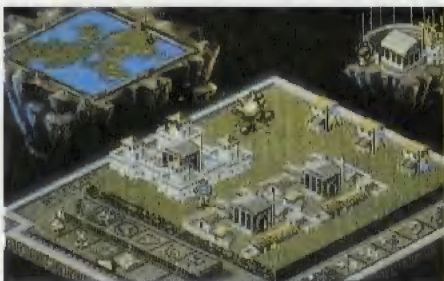




## BULLFROG

Môj osobný názor na druhé (a ďalšie) pokračovania úspešných hier je takýto: Kdesi sa stretne skupina neznámych počítačových nadšencov, z ktorých jeden je dobrý grafik, druhý hudobník, tretí dobre programuje atď. a povedia si: "Prečo by sme nedokázali to čo druhí?", ba čo viac, oni si dokonca povedia: "Čo keby sme to ostatným natreli a urobili takú hru, aká tu ešte

dosiaľ nebola?!" A keďže sú títo ľudia praktici, hneď sa aj pustia do roboty. Najskôr vymyslia originálny nápad a potom začnú hru realizovať. Robia rok - dva, skutočne precízne a dôsledne. A výsledkom je skutočná bomba, hra, ktorá láme všetky rekordy v počte predaných kusov, v umiestnení v rebríčkoch, jednoducho trhá. Ale teraz nastáva nebezpečná situácia. Z neznámej skupiny počítačových nadšencov sa razom stáva svetoznáma firma a všetci distribútori si idú poľamať nohy, aby táto firma zverila svoje ďalšie hry práve im. Podpisujú sa rôzne zmluvy, v ktorých je zakotvené, koľko hier do roka musí táto firma vyrobiť a koľko peňazí dostane. A milá skupina predtým neznámych programátorov začne pod časovým stresom a za vidiny hromady peňazí chrliť jednu hru za druhou ako na bežiacom páse. Väčšinou je žiadané pokračovanie



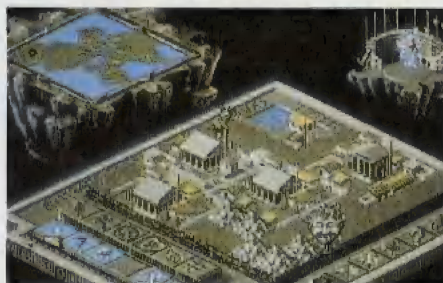
prvej úspešnej hry a väčšinou (podľa môjho názoru) to dopadne neslávne. Buď druhé pokračovanie nesiahne ani po pätu svojmu pôvodnému vzoru, alebo v najlepšom prípade je jeho vernou kópiou, samozrejme s trocha pozmenenou pointou, či grafikou. Tento problém sa podľa mňa týka nielen počítačových programov, ale aj filmov atď.

Priaznivci firmy Bullfrog, ktorí si už pripravujete kamene, aby ste na nimi zasykali za moje rúhačské slová, zadržte! Všetko čo som vyššie napísal, sa v žiadnom prípade netýka hry POPULOUS 2. Práve pre tento môj názor, ktorý som tu vyložil, som so značnou dávkou skepticizmu čakal na druhú časť tejto veľmi vydatenej hry. Avšak ak poviem, že som bol



veľmi príjemne prekvapený, ani z ďaleka to nevystihne stav nadšenia, v ktorom som sa nachádzal, keď som túto hru začal hrať. Programátori z Bullfrogu vyťažili z pôvodnej koncepcie hry skutočne maximum a navyše ju obohatili množstvom nových prvkov, ktoré veľmi zvýšili jednak vizuálny zážitok z hry, jednak jej celkovú hrateľnosť. Jediné čo sa mi zdá poslabšie ako v prvej časti, je hudba, či skôr zvuková kulisa, ktorá dotvára dej hry.

Ovládanie pomocou kurzora, ktorý sa premiestňuje myšou a pomocou prehľadných ikón samozrejme zostalo zachované. Zostala aj najzákladnejšia "povinnosť" boha, čiže vyrovnávať pre svojich ľudí terén, aby na ňom mohli budovať stavby. Keďže pribudlo niekoľko nových funkcií, zjavili sa niektoré nové ikony. A čo je na prvý pohľad najviac vidieť, je veľká variabilnosť obydľí, ktoré ľudia môžu stavať. Na rozdiel od stredovekého POPULOUSA, kde ste mohli postaviť tri druhy chatrčí a jeden hrad, v POPULOUSE 2, ktorý je vsadený do prostredia starovekého Grécka je možné postaviť nepreberné množstvo rôznych stavieb od jednoduchejšieho sídla cez kamenný dom, vidiecke sídlo až po krásne antické chrámy a pevnosti. Ďalšie príjemné prekvapenie čaká na hráčov, ktorí sa vyžívali v rôznych pohromách, ktoré mohli v roli boha zoslať na úbohý nepriateľský národ. Zatiaľ čo v POPULOUSE 1 bolo len 6, v POPULOUSE 2 má novopečený boh k dispozícii celkom 28 rôznych pohrôm a nešťastí! Tieto nešťastia sa rozdeľujú do šiestich základných skupín, z ktorých v prvej - ĽUDSKÉ POHRÔMY sú tri pohromy a v ostatných - RASTLINNÉ POHRÔMY, ZEMSKÉ POHRÔMY, VZDUŠNÉ POHRÔMY, OHŇOVÉ POHRÔMY a VODNÉ POHRÔMY po päť pohrôm. Veľmi pôsobivo vyzerá najmä zemetrasenie, pri ktorom vznikajú na zemskom povrchu praskliny, šíriace sa náhodnými



smermi, ktoré sa postupne rozširujú a pohlcujú stavby aj ľudí. Zaujímavo vyzerá tiež sopka, ktorá znehodnotí veľké územie jednak samotným kopcom sopky, jednak žeravou lávou, ktorá po jej úbočiach steká do všetkých strán. Oproti klasickým pohromám, ktorých následky sa skôr, či neskôr dajú odstrániť, pribudla aj jedna neodvolateľná - ARMAGEDDON. Na vyvolanie tejto pohromy treba mať veľmi vysoký stav energie. Po jej spustení sa obidve znepríatelené strany vrhnú do ničivej vojny, do ktorej sa zapojí všetko bojaschopné obyvateľstvo. Od vyvolania tejto pohromy už nie je možné ďalej nič ovplyvňovať. Znepríatelené strany sa tľú dovtedy, až jedna (spravidla tá, ktorá má väčší počet bojaschopných ľudí) nevyhladí druhú.

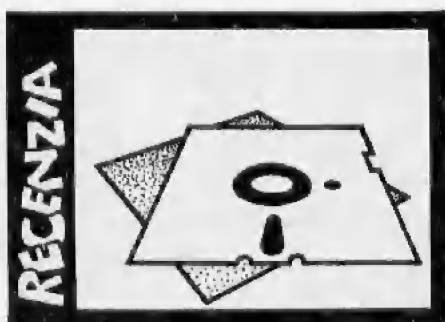
Celkovo možno povedať, že POPULOUS 2 prekonal všetky očakávania a ak bude o toľko lepší od svojej pôvodnej predlohy aj avizovaný POWERMONGER 2, máme sa skutočne na čo tešiť.

-luis-

AMIGA  
ATARI ST, STE  
DIDAKTIK  
PC AT 286 -486  
SPECTRUM







(pokračovanie)

### SPRINT A PRINTER

Príkaz **SPRINT** umožňuje tlač znaku v akejkoľvek veľkosti. Jeho forma je: **SPRINT\_x,y,a,b,a\$,** kde 'x' a 'y' udávajú pozíciu v pixloch, odkiaľ sa má začať tlačiť, 'a' a 'b' udávajú zväčšenie a 'a\$' je reťazec, ktorý sa má zobrazíť. Príkaz **PRINTER** umožňuje výstup na tlačiareň. Za príkazom nasleduje číslo. Ak je väčšie ako nula, všetky výstupy pôjdu miesto na obrazovku na periférne zariadenie. Užívateľ musí do Spectra vložiť podprogram na obsluhu periférneho zariadenia. Adresa tohto podprogramu musí byť uložená na adresách 59934/59935.

### CHANGE A SWAP

Príkaz **CHANGE** umožňuje zmenu určitých častí atribútu. Za príkazom nasledujú dve čísla - maska a dáta. Maska určuje bity, ktoré majú byť v každom atribúte menené. Dáta určujú, k akým zmenám má dôjsť.

**CHANGE\_1:** maska je negovaná

**CHANGE\_2:** každý bajt atribútu je ANDovaný s negovanou maskou

**CHANGE\_3:** každý bajt atribútu je OROvaný s dáta bajtom

Príkaz **SWAP** je nasledovaný dvomi číslami v rozsahu 0 až 255. Všetky atribúty, ktoré majú hodnotu prvého čísla, sú nahradené druhou hodnotou.

### FADE, INVERT A DEFG

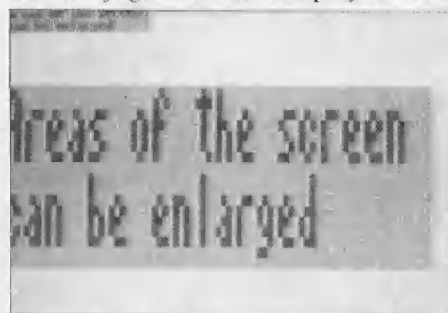
**FADE** slúži na produkovanie efektov. Nasleduje za ním číslo x v rozsahu 0 až 255. Počítač prezerá všetky atribúty a tie, ktoré nemajú hodnotu x, dekrementuje. Toto opakuje tak dlho, dokiaľ všetky atribúty nemajú hodnotu x. **INVERT** u atribútov celej obrazovky zmení **PAPER** na **INK** a naopak.

**DEFG** definuje **UDG** znaky. Formát príkazu je

**DEFG\_a\$,b1,b2,b3,b4,b5,b6,b7,b8.**

Napr.:

**DEFG\_ "H",255,255,255,255,255,255,255** nadefinuje grafické "H" ako plný štvorec.



### GET A PUT

Je možné uchovávať časť obrazovky v pamäti a potom ju vrátiť späť na obrazovku. **GET** uloží obsah obrazovky do pamäte a **PUT** dokáže pamäť vrátiť na obrazovku. Príkaz **GET** má tvar: **GET\_0,a,y,x,d,w** kde 'a' je adresa v pamäti, kde sa má obrazovka ukladať, 'y' je číslo riadku ľavého horného rohu, 'd' je výška a 'w' je šírka. Pre vyhradenie pamäte pre obrazovku je vhodné použiť príkaz **CLEAR**. Počet bajtov, ktoré zaberie uložená obrazovka, môžeme vypočítať podľa vzťahu  $9*w*d$ . Príkaz **PUT** má tvar: **PUT\_f,a,y,x,d,w** kde 'f' udáva spôsob, ako má byť obsah pamäte uložený späť na obrazovku.

### REPEAT-UNTIL

Pascalovské slučky **REPEAT-UNTIL** môžeme používať aj v Mega Basicu. **REPEAT** označuje začiatok slučky a za **UNTIL** nasleduje podmienka. Ak je vyhodnotená ako pravdivá, potom pokračuje vykonávanie programu na ďalšom riadku. Ak pravdivá nie je, potom sa urobí skok na príkaz **REPEAT**. Takýchto slučiek môže byť až 10 vnorených do seba.

### STACK

Stack používajú procedúry a slučky typu **REPEAT-UNTIL** na uloženie čísla riadku a čísla príkazu na riadku. Pri volaní procedúry, alebo pri vykonávaní príkazu **REPEAT** je na stack uložené číslo riadku

# MEGA BASIC

## YOUR SPECTRUM SOFTWARE

**f=0** : obrazovka je prepísaná obsahom pamäte

**f=1** : obrazovka je OROvaná s obsahom pamäte

**f=2** : obrazovka je XORovaná s pamäťou

**f=4** : ako f=0, ale pôvodné atribúty zostanú zachované

**f=5** : ako f=1, ale pôvodné atribúty zostanú zachované

**f=6** : ako f=2, ale pôvodné atribúty zostanú zachované

Premenné a,y,x,d,w majú rovnaký význam ako u príkazu **GET**.

### SPUT

**SPUT** je variácia príkazu **PUT**, ktorá umožňuje obrazovku uloženú v pamäti zväčšovať. **SPUT** má formát:

**SPUT\_a,x,y,b,c,w,d** kde 'a' je adresa začiatku bloku, 'x' a 'y' sú súradnice ľavého horného rohu, 'b' a 'c' udávajú koľkokrát má byť uchovaný blok zväčšený v smere 'x' a 'y', 'w' je šírka bloku (ako u **GET**) a 'd' je výška bloku v pixloch (8x viac, ako u **GET**). Tento príkaz vždy zachováva pôvodné atribúty.

### PROCEDÚRY

**YS MEGA BASIC** vybavil Spectrum procedúrami s parametrami. Majú však jednu nevýhodu, lebo neumožňujú používať lokálne premenné. Začiatok procedúry je označený príkazom '@' (zavináč) a menom procedúry. Ak procedúra používa parametre, musí za podčiarknutím '\_' nasledovať ich zoznam oddelený čiarkami. Koniec procedúry sa robí príkazom **ENDPROC\_**, za ktorým nasleduje názov procedúry. Na aktivovanie procedúry použijeme kedykoľvek počas programu názov procedúry, za ktorým nasledujú znak '\_' a parametre.

a číslo nasledujúceho príkazu. Pri vykonávaní príkazu **ENDPROC\_**, alebo keď je parameter príkazu **UNTIL** pravdivý, program skočí na príkaz, ktorého číslo a číslo jeho riadku je uložené na stacku a táto hodnota je zo stacku odobraná.

### POP A PUSH

Príkaz **POP** vyberie hodnotu zo stacku, **push** uloží hodnotu na stack. Za príkazom **PUSH** nasledujú dva numerické výrazy: číslo príkazu na riadku a číslo riadku. Každý, kto používa slučky **REPEAT-UNTIL**, by mal na začiatku svojich programov používať príkaz **PCLEAR** k vynulovaniu stacku.

### BRANCH

Tento užitočný príkaz Vám umožní po prevedení každého programového riadku vykonať určený podprogram. Za príkazom **BRANCH\_** nasleduje numerický výraz, ktorý udáva číslo prvého riadku podprogramu. Ak je tento výraz nulový, Spectrum bude vykonávať program normálnym spôsobom. Koniec podprogramu je označený príkazom **ENDPROC\_**.

### MTASK

Príkaz **MTASK** umožňuje vykonávanie programu z dvoch miest súčasne. Predstavte si, že sa program skladá z dvoch častí: prvá sa začína za príkazom **MTASK** a druhá na riadku, ktorého číslo nasleduje za príkazom **MTASK**. Akonáhle príde program na riadok s príkazom **MTASK**, je naďalej vykonávaný tak, že sa vykonávajú striedavo riadky z oboch častí programu.

(pokračovanie v budúcom čísle)



Jedného dňa, bolo to asi začiatkom roka 1991, sa mi dostal do rúk jeden britský časopis, zameraný na hry pre ZX Spectrum. Na tom by nebolo nič mimoriadne, ale pri jeho čítaní ma upútala zaujímavá anketa, v ktorej jednotliví redaktori (ktorých volajú "joystick jugglers") robili poradie najlepších piatich hier, ktoré sa im počas roka 1990 najviac páčili. Spolu so svojimi tipmi na najúspešnejšie hry každý uviedol jednu hru, ktorú považuje za najhoršiu firmnú hru roka. Väčšina redaktorov sa zhodla na jednom titule: DELTA CHARGE od firmy THALAMUS. Iba dvaja tipovali KNIGHT FORCE od firmy TITUS. Z toho som usúdil, že DELTA CHARGE musí byť natolko otrasnou hrou, ktorá by veľmi pasovala do tejto rubriky. Bohužiaľ, trvalo mi takmer dva roky, kým som ju zohnal. To je dôvod prečo najhoršia hra roka 1990 prichádza na stránky BITU až teraz.

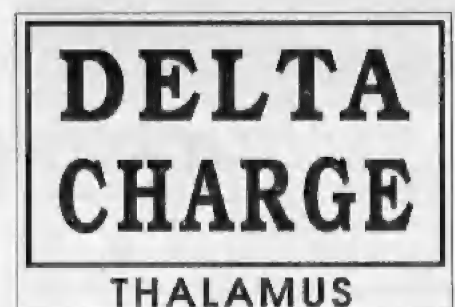
Firma THALAMUS zatiaľ dobrú hru nevyrobila. Avšak takú zľú vec, ako je DELTA CHARGE, sa ani im nepodarí vyrobiť často. DELTA CHARGE je strieľačka, ktorá sa vyznačuje mnohými odpudzujúcimi vlastnosťami. V prvom rade si povedzme, že DELTA je akási kozmická raketa,

ktorá neustále rotuje okolo svojej pozdĺžnej osi. Pilot rakety z toho určite čoskoro dostane riadnu motolicu. Delta je grécke písmeno charakteristického trojuholníkového tvaru. Dalo by sa čakať, že aj raketa bude mať nejaký podobný tvar, keď ju tak nazvali, ale hra nás čoskoro vyvedie z omylu. Tvar rakety pripomína všetko možné, len nie písmeno Delta.

To by však samozrejme nebolo to najhoršie. Keď sa pokúsime trochu manévrovať, zažijeme prvý šok. Raketa je tak strašne nemotorná a pomalá, že túto hru môžeme smelo zaradiť medzi najpomalšie strieľačky na svete. Pri tak pomalej rakete sa strieľačka stáva prakticky nehrateľnou. Nevieť či práve toto bolo zámerom autora (ktorý sa mimochodom pod svoj výtvor menovite nepodpísal - asi vedel prečo), alebo jednoducho nebol natolko programátorsky zdatný, aby dokázal urobiť strieľačku aspoň na priemernej úrovni. To bol prvý šok.

Šok druhý bola streľba. Jednotlivé strely vychádzali z kanóna v takých nepríjemne dlhých intervaloch, že niečo zostreliť prakticky ani nebolo možné. Zmieniť sa treba aj o rýchlosti strely na obrazovke. Ak sa na obrazovke občas aj zjavil nejaký ten predmet (nebolo to príliš často), pohyboval sa oveľa rýchlejšie, ako strela, ktorá išla proti nemu. To mi pripadalo prinajmenšom nelogické.

Tretím šokom je grafika. Na obrazovke je všetko monochromatické s výnimkou skóre, ktoré je modré. Takže DELTA CHARGE je nielen pomalá, ale aj bezfarebná hra.



Štvrtým šokom je zvuk. Ak si niekto myslí, že táto hra má hudbu, alebo nejaký zvuk, veľmi sa mýli. Program nikdy nevydá ani hlások.

Piaty šok je však zo všetkých najväčší. Asi po 30 sekundách hry prideme k prekážke, ktorá sa nedá ani obísť, ani odstreliť. Tu hra dosť predčasne končí po tom čo sme prešli okolo troch lietajúcich húseníc, ktoré sú navlas rovnaké a lietajú iba po okrajoch obrazovky.

Myslím, že DELTA CHARGE je najhoršia hra, akú som v živote videl. Nemám k tomu viac čo dodať.

- yves -



## DIDAKTIK SPECTRUM





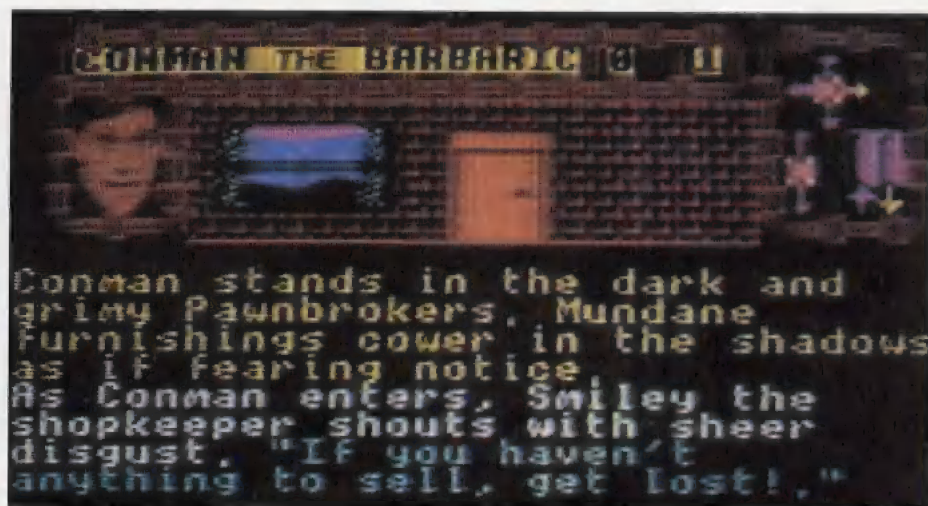
ČO NÁS ČAKÁ



A NEMINIE

## THE NORTHERN UNDERGROUND

Nedávno bežal v našich kinách film Barbar Conan. Paralela s názvom hry CONMAN THE BARBARIC nie je čisto náhodná. Foneticky to znie skoro rovnako a má to tú výhodu, že po zmenení niekoľkých písmen uvedená firma nemusí platiť licenčný poplatok za autorské práva. To je však poznámka na okraj.



spomínať ovládanie, za najelegantnejšie považujem ovládanie pomocou ikon, prípadne pomocou menu. Táto hra používa ovládanie najklasickejšie, teda vypisovanie slov ručne, po písmenách. Hra s takýmto ovládaním je aj oveľa ťažšia. Veď, keď máme ovládanie pomocou ikon, môžeme

daním. Smerové príkazy (choď na juh, choď hore, atď) sa zadávajú jedným písmenom, ktoré zobrazuje svetovú stranu. Jedným písmenom sa zobrazujú aj ďalšie, často používané príkazy, napríklad: I - Inventory L - Look.

Z kľúčových slov spomeniem ešte tri: SAVE, LOAD, QUIT. SAVE za-

# CONMAN THE BARBARIC

Podstatné je to, že CONMAN THE BARBARIC je textová hra. Ako vieme, tento typ hier nazývajú v anglicky hovoriacich krajinách "adventure". Textové hry môžu byť rôzne, ale v tých najmodernejších nie je väčšinou nutné stlačiť ani jedno písmeno. Na počítači ZX Spectrum môžeme však o takých hrách iba snívať. Napriek tomu však bolo na tento počítač vytvorených veľké množstvo zahraničných aj tuzemských textoviek. To isté pochopiteľne platí aj pre Atari 800/130 a C64 (aj keď C64 je na tom asi v súčasnosti najlepšie).

CONMAN THE BARBARIC je zatiaľ iba prvý diel, avšak autori sľubujú aj ďalšie pokračovania. Keď som už

stlačil iba niektorú z nich. V našom prípade bohužiaľ nevieme, aký má hra slovník, teda akým slovám je schopná porozumieť. Preto som hru musel hrať iba metódou pokus-omyl...

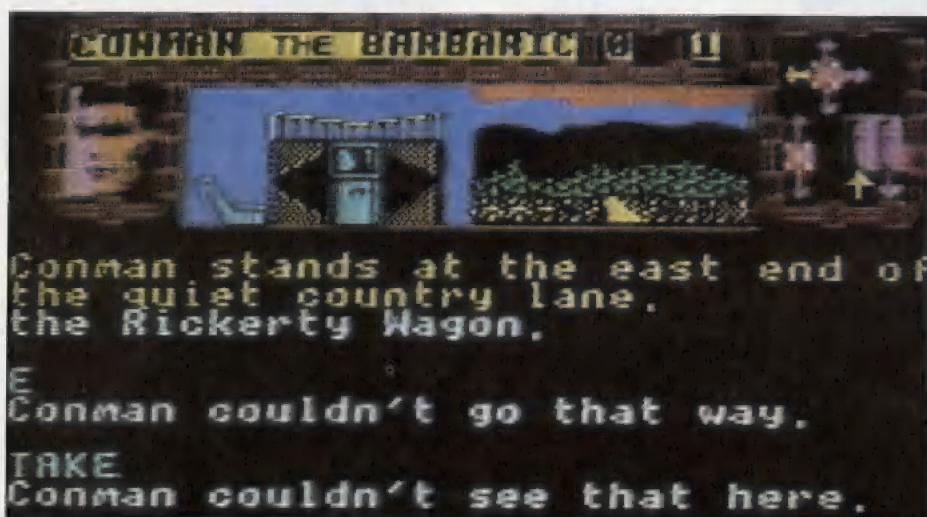
Inak vyzerá hra celkom pekne. Každá miestnosť má svoju farebnú grafiku a text, ktorý ju podrobnejšie opisuje. Ak sa v miestnosti nachádza nejaký predmet, jeho názov je vypisovaný ako zvýraznený. To však samozrejme neznamená, že takýto predmet je možné automaticky zdvihnúť, alebo zobrať. V prípade, že je pevne uchytený, musíme niečo vymyslieť, ako predmet uvoľniť. Z hľadiska dialógu s programom je situácia podobná, ako u hier s podobným ovlá-

bezpečí uchovanie pozície na pásku, LOAD zasa nahratie pozície z pásky, Quit nám dá na výber. Buď začneme hrať znova, alebo odídeme do BASICu.

Veľmi zaujímavý sa mi javí spôsob, akým sa v tejto hre zobrazuje smer. V ľavom hornom rohu je obrázok, na ktorom je CONMAN natočený práve do toho smeru, ktorým sa pohybuje. Okrem toho vidíme v opačnom rohu štyri smery, z ktorých niektoré sú zvýraznené svetlou farbou. Sú to tie, ktoré sú voľné a ktorými sa dá ísť.

Celkovo na mňa CONMAN THE BARBARIC zapôsobil veľmi dobrým dojmom. Ide o hru s veľkým množstvom miestností a na farebnú grafiku sa tiež nezabudlo. Ovládanie hry v mnohom pripomína hru Rychlé Šípy. Preto si myslím, že kto si Šípy obľúbil, môže si obľúbiť aj CONMAN THE BARBARIC. Podmienkou však je znalosť angličtiny. Zatiaľ je k dispozícii sfee iba DEMO verzia prvej časti, ale verím, že sa s touto peknou hrou ešte na stránkach BITu stretneme.

-yves-

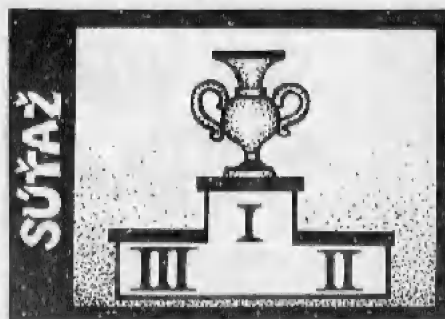


DIDAKTIK  
SPECTRUM



# VEĽKÁ VIANOČNÁ SÚŤAŽ

Znova je tu ďalšie číslo BIT-u a s ním aj ďalšie otázky do našej súťaže.  
Pre istotu zopakujeme ceny, ktoré dostanú víhercovia po zlosovaní:



**1. cena: Počítač AMIGA 500 +**

**2. cena: Počítač COMMODORE C64**

**3. cena: Počítač DIDAKTIK M**

4.- 5. cena: Joystick Professional PRO 9000

6.- 10. cena: Joystick Quick Shot Turbo II plus

11.- 20. cena: Celoročné predplatné časopisu BIT

21.- 30. cena: Kniha Počítačové hry od Františka Fuku

31.- 40. cena: 1 originálna hra z produkcie firmy ULTRASOFT podľa vlastného výberu

41.- 50. cena: 1 odborná publikácia z produkcie firmy ULTRASOFT podľa vlastného výberu

**BIT**  
**10**

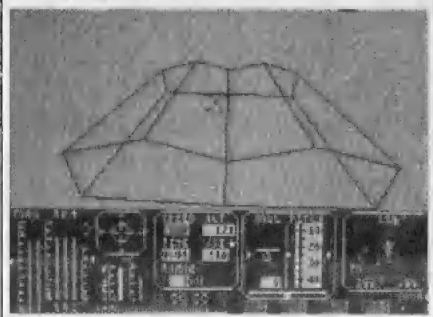
Súťaž bude prebiehať po celý rok a je určená predovšetkým pre stálych čitateľov nášho časopisu. Preto bude v každom čísle BIT-u uverejnený okrem troch zaujímavých otázok aj súťažný kupón. V čísle 12/92 bude potom zverejnený zlosovací lístok, na ktorý vyznačíte Vaše odpovede a nalepíte súťažné kupóny. Do súťaže o 50 atraktívnych cien sa bude môcť zaradiť len ten, kto nám pošle zlosovací lístok, na ktorom bude okrem správnych odpovedí na všetky otázky nalepených aj všetkých 12 kupónov.

A už je tu slúbená desiatka séria otázok. Sme presvedčení, že na ne budete vedieť správne odpovedať. Otázky sa týkajú známych obľúbených simulátorov, ktoré poznáme z 8-bitových počítačov Atari, C64 a ZX Spectrum.

**OTÁZKA Č. 28**

Na obrázku je simulátor:

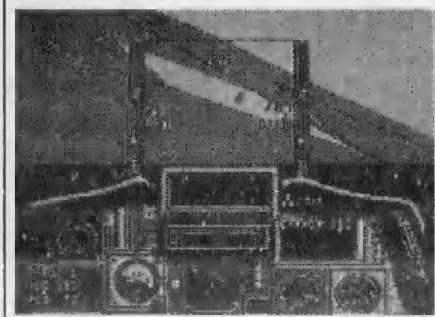
- a) Tomahawk
- b) Fighter Pilot
- c) Cyclone



**OTÁZKA Č. 29**

Na obrázku je simulátor:

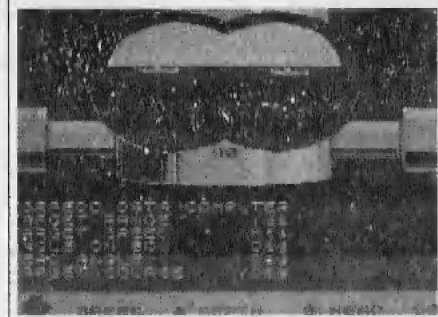
- a) Fighter Bomber
- b) Ace of Aces
- c) A.C.E.



**OTÁZKA Č. 30**

Na obrázku je simulátor:

- a) Silent Service
- b) The Hunt For Red October
- c) Ocean Conqueror







# ELVIRA II

ACCOLADE  
HORRORSOFT

THE JAWS OF CERBERUS



*Keď nie sú po ruke kľúče, na otvorenie dverí nám postačí aj poriadny šuter.*

Dlho očakávaná a už niekoľko mesiacov dopredu reklamovaná hra Elvira 2, s podtitulkom *The Jaws of Cerberus* (Cerberusove čeluste) je konečne na svete. Zhotovili ju programátori Horrorsoftu a rolu distribútora na seba zobrala rovnako ako pri prvej časti firma Accolade. Keďže sa mi prvá časť v celku páčila, bol som na Elviru 2 veľmi zvedavý.

Na prvý pohľad sa na zobrazovacom panele hry veľa nezmenilo. Ovládanie je tiež prevzaté z predošlej časti, až na niektoré drobné zmeny a vylepšenia. Medzi

pri sebe) a **WEAPONS** - meč (zobrazenie zbraní, ktoré máme pri sebe a navolenie spôsobu boja). Navyše pribudli ďalšie tri úplne nové ikony: **knihy** (otvorenie kúzelných kníh a príprava kúziel), **ruka** (zobrazenie všetkých kúziel, ktoré máme pri sebe a možnosť ich použitia) a **hlava s otvorenými ústami** (rozprávanie, táto ikona sa zobrazí len ak je v blízkosti niekto, s kým sa dá rozprávať a ak máme pri sebe zázračný mešec). Pohyb sa realizuje rovnako ako v prvej časti pomocou šípok pre jednotlivé smery, s tým, že šípky sa presunuli z ľavej strany na pravú. Čo je ďalšou podstatnou zmenou oproti prvej časti, to je fakt, že počet kúziel sa zniesolkonášobil. Na rozdiel od prvej časti sú prísady, z ktorých sa dajú jednotlivé kúzla zhotoviť napísané priamo v kúzelných knižkách, tentokrát sa kúzla nedajú vyrábať výhradne z rôznych bylín, húb, chrobákov a červov, ale aj z úplne bežných predmetov, ako je napríklad hasiaci prístroj. U niektorých kúziel sú prísady vymenované priamo, napríklad svätená voda a kríž. Pri niektorých je postup sťažnený, pretože predmety sú len naznačené a hráč sa musí sám dovtípiť, o ktoré ide. Napríklad na výrobu niektorého z kúziel treba "dva sväté

predmety", alebo "tri predmety vzbudzujúce smiech" atď. Keď sme si teda popísali zmeny a vylepšenia druhej časti, poďme sa konečne pozrieť, čo to pre nás Elvira tentokrát pripravila.

Hneď na začiatku zisťujeme, že dej hry je tentokrát situovaný do prostredia, ktoré pre horor nie je vonkoncom typické. Stojíme totiž pred filmovými ateliérmi. Ale hneď na začiatku máme pred sebou problém. Je totiž noc a brána do ateliérov je zamknutá. Pri bráne je domček, v ktorom by mal sedieť strážnik. Dvere na ňom sú však tiež zamknuté a nezdá sa, že by sa vnútri niekto hýbal. Poobzerajme sa teda po okolí a za chvíľu nájdeme to, čo potrebujeme - veľký gufatý kameň. Ten hodíme do sklenej výplne dverí strážneho domčeka a teraz nám už nič nebráni vojsť. Vnútri nájdeme klasické vybavenie strážnice: Skrinku s ovládaním poplašného zariadenia, jednostranne priehľadné okno smerujúce pred strážnicu, registračku, nástenu s denným rozvrhom, kalendárom a pohľadnicami a samozrejme stôl s ovládaním otvárania brány a s monitorom so štyrmi tlačítkami. Pri stlačení prvých troch si môžeme prezrieť niektoré miestnosti v ateliéroch. Keď stlačíme štvrtý, nevidíme nič, len vyhasínajúci obraz. Vyzerá to podozrivo, táto kamera zrejme smerovala na najzaujímavejšie miesto a niekto ju úmyselne vyradil z činnosti. Je tu teda v zásade všetko ako má byť, až na jednu maličkosť: "Kde, do čerta je strážnik?". Táto otázka je o to zaujímavejšia, že dvere boli zamknuté zvnútra a žiadny iný východ z miestnosti nevedie. Navyše, na veštiaku visí strážnikove sako a čiapka. Nemôže byť teda ďaleko, stačí sa len dobre poobzerať. Len čo sa obzrieme, udrú nám do očí dvere od šatníka, celé zastrekané krvou. Podozrenie, ktoré sa v nás uhniesdi, sa



*Strážnika nájdeme pomerne rýchlo, ten nám však toho už veľa neprezradí.*

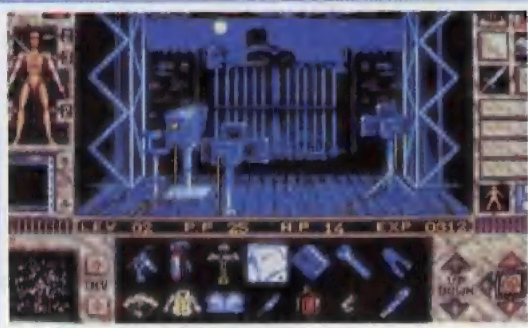
najpodstatnejšie patrí to, že na panele vľavo hore pribudla postavička, na ktorej je znázorňovaný momentálny stav jednotlivých partií tela. Tiež výkonné príkazy sú nahradené ikonami. A to: **ROOM** - miestnosť (zobrazenie predmetov v miestnosti), **INVENTORY** - kufor (zobrazenie predmetov, ktoré máme

z kúziel treba "dva sväté



*Vstupná hala filmových ateliérov. Za týmito dverami sú vchody do jednotlivých štúdií.*





Filmové štúdio číslo 3. Brána do cintorína odtiaľto pôsobí iba ako kulisa,...

zmení v strašnú istotu, keď šatník otvoríme a vypadne na nás bezvládne telo s tvárou zohyzenou niekoľkými hlbokými ranami. Strážnik sa teda našiel, ale problém s dverami zamknutými zvnútra to nevyriešilo. Všetko nasvedčuje tomu, že máme opäť do činenia s nadprirodzenými bytosťami. No nič sa nedá robiť, úbohému strážnikovi už nepomôžeme, ale zato on môže pomôcť nám. Na opasku má totiž pripevnený kľúč, ktorý by mohol pasovať do ovládacieho panelu pre otváranie hlavnej brány. Kľúč, ktorý zoberieme strážnikovi teda zasunieme do kľúčovej diery v panele a ten sa hladko otočí. Teraz stačí už iba vyfukať štvormiestny bezpečnostný kód a rozsvietená červená kontrolka nám zasignalizuje, že cesta do ateliérov je voľná. Prvé, čo nám udrtie do očí na parkovisku za bránou, je Elvirine športové auto. Pretože si pamätáme už z prvého príbehu v starom zámku, že každý predmet sa môže na niečo hodiť, preskúmame kufor auta a bez rozpakov sa obohatíme o kliešte a maticovú kľúč. Teraz už bez meškania vkročíme do vstupnej haly ateliérov. V nej nie je nič zaujímavé a tak sa po tom, čo bez výsledku preskúmame mužský a (po krátkej úvahe, či sa to sluší, alebo nie) aj ženský záchod a svoju výbavu obohatíme o hasiaci prístroj, zavesený



...akonáhle ju však prejdeme, ocitneme sa na skutočnom strašidelne vyzerajúcom cintoríne so siluetou kostola na návrší...

na stene, môžeme pobrať k výfahu. Najskôr sa vyberme preskúmať suterén. Tu nájdeme naozaj zaujímavú scénu: Pred našisto zamrznutou kotoľňou sedí v klasickom posede so skrútenými nohami starý indián a vyhrieva sa pri ohníčku, ktorý má pred sebou. Či sa sem dostal vďaka nedostatku origi-

nálnejších nápadov programátorov firmy Horrorsoft, alebo naopak vďaka ich vycibrenému zmyslu pre recesiú, sa asi nedozvieme. Fakt je ten, že zohráva v príbehu veľmi dôležitú úlohu. Od neho sa totiž po chvíľke rozhovoru dozvieme, čo sa tu odohralo. Príbeh je to vskutno prozaický: Ateliér ovládlo zlo vo veľmi vysokej koncentrácii. Veľká časť tohto zla sa zhmotnila do podoby ozrutnej prššery - psa s tromi hlavami. Zvyšok zla sa premenil na množstvo viac, či menej nebezpečných prššer a oblúd. Starý indián nám prísľubí pomoc. Skôr než sa však pustí do súboja so zlom, potrebuje nutne tri zázračné predmety: **kopiu, tomahawk a magickú tašku.** Pri rozhovore s indiánom musíme byť veľmi opatrní. Je totiž veľmi urážlivý. Stačí len jedna nevhodná otázka, či odpoveď, indián sa zatne a už z neho nevypáďime ani slovo. Poučenie indiánovými slovami sa môžeme vydať na prieskum ostatných poschodí. Na prvom poschodí objavíme tri filmové štúdiá. Dvere do nich sa tiež otvárajú pomocou elektronického zámku s štvormiestnym číselným kódom. V prvom štúdiu sa filmuje akýsi horror s obrovskými húsenicami. Kamery sú nasmerované na kulisy v tvare obrovských tunelov z vlákien vylučovaných húsenicami. Vojdeme medzi kulisy a razom sa ocitneme v deji horroru. Hneď pochopíme, čo sa tu stalo. Zlo nakoncentrované v ateliéroch premenilo dej filmov na skutočnosť. Ak sa nám podarí utiecť prerasteným priadkam morušovým, môžeme sa pozrieť do druhého štúdiu. V tomto štúdiu je to najzaujímavejšie. Dej filmu sa odohráva v strašidelnom dome s množstvom miestností plných veľmi nepríjemných obyvateľov a predmetov. V kúpeľni napríklad nájdeme umyvadlo plné zrazenej krvi, v spálni mŕtvolu ležiacu na posteli pod zakrvavenou plachtou, v jedálni pod pokrievkou misy zase odrezanú ľudskú hlavu a na povale v truhle spiacieho upíra. Nakoniec sme radi, keď nájdeme jednu priam idylickú miestnosť s veľkým akváriom pri stene. Keď sa tak kocháme pohľadom na plávajúce rybičky, zrazu zbadáme na dne starý zozelenalý kľúč. Bez váhania strčíme ruku do akvária a snažíme sa ho vytiahnuť. Vtedy sa však idyla zmení v krvavú masakru. Zo všetkých strán sa zhrkne množstvo dravých rýb a než sa stačíme spamätať, máme namiesto ruky iba krvavý pahýľ. My sme však tvrdohlaví a pokúsime sa

vybrať kľúč druhou rukou. Rybičky však pravdepodobne ešte stále nie sú sýte a preto sa krvavý kúpeľ opakuje. Nič to, skúsime šťastie inde, povieme si a na rozlúčku si chceme zobrať aspoň obraz zo steny. Lakonické hlásenie "Nemáš žiadne ruky, ktorými by si mohol zobrať predmet", ktoré sa zobrazí na obrazovke, nás však utvrdí v tom, že tentokrát sme už zrejme naozaj skončili. Nič to, treba skúsiť šťastie znova. Veď je tu ešte štúdio 3 s kostolom za strašidelným cintorínom a tretie poschodie so šatňami, maskérňou, kantínou, výpočtovým strediskom, kanceláriou riaditeľa a samozrejme so šatňou samotnej Elviry.

Nakoniec si ešte dovoľm malé porovnanie obidvoch Elvir. Druhá časť sa rovnako ako prvá vyznačuje peknou prepracovanou grafikou, ktorá je opäť



...a s neprívetivo vyzerajúcimi netopiermi, nečakane útočiacimi z temnoty.

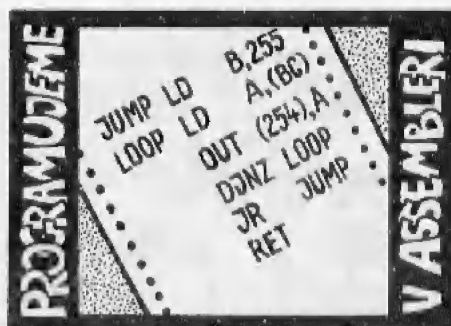
miestami doplnená o digitalizované obrázky. Rovnako hudba je výborná a iná v každej miestnosti, no už nie je tak strašidelná ako v prvej časti. Aj keď hra celkom vychádza z "pani temnot" a sama o sebe až na niektoré nepodstatné vylepšenia neprináša nič nové, rozhodne patrí k tomu najlepšiemu, čo bolo dosiaľ na Amigu urobené.

- Luis -

AMIGA  
ATARI ST, STE  
PC AT 286 - 486







# INŠTRUKCIE ROTÁCIÍ A POSUVOV

## Inštrukcie rotácií:

V tejto lekcii si preberieme posledné dve inštrukcie rotácie a síce inštrukcie RLD a RRD využívajúce pre rotáciu register A (akumulátor).

### RLD /rotácia doľava cez akumulátor/

Inštrukcia RLD vykonáva rotáciu medzi nižšou polovicou registru A (akumulátora) a obsahom pamäťovej lokácie, ktorej adresa je uložená v registri HL. Rotácia prebieha nasledovne: Nižšia polovica bytu registru A je prenesená do nižšej polovice bytu pamäťovej lokácie, nižšia polovica bytu pamäťovej lokácie je prenesená do vyššej polovice bytu pamäťovej lokácie a vyššia polovica bytu pamäťovej lokácie je prenesená do nižšej polovice registru A.



Nastavenie indikátorov:

- S - 1, ak je obsah akumulátora záporný
- Z - 1, ak je obsah akumulátora nulový
- H - 0
- P/V - 1, ak je obsah akumulátora kladný
- N - 0
- C - nezmenený

Príklad (v hexadecimálnej sústave=H)

Stav registrov a pamäti pred vykonaním inštrukcie RLD:

A: 56H HL: 0300H 0300H: 20H

Stav registrov a pamäti po vykonaní

inštrukcie RLD:

A: 52H HL: 0300H 0300H: 06H

### RRD /rotácia doprava cez akumulátor/

Inštrukcia RRD vykonáva rotáciu medzi nižšou polovicou registru A (akumulátora) a obsahom pamäťovej lokácie, ktorej adresa je uložená v registri HL. Rotácia prebieha nasledovne: Nižšia polovica bytu registru A je prenesená do vyššej polovice bytu pamäťovej lokácie, vyššia polovica bytu pamäťovej lokácie je prenesená do nižšej polovice bytu pamäťovej lokácie a nižšia polovica bytu pamäťovej lokácie je prenesená do nižšej polovice registru A.



Nastavenie indikátorov:

- S - 1, ak je obsah akumulátora záporný
- Z - 1, ak je obsah akumulátora nulový
- H - 0
- P/V - 1, ak je obsah akumulátora kladný
- N - 0
- C - nezmenený

Príklad (v hexadecimálnej sústave=H)

Stav registrov a pamäti pred vykonaním inštrukcie RRD:

A: 31H HL: 0300H 0300H: FFH

Stav registrov a pamäti po vykonaní inštrukcie RRD:

A: 3FH HL: 0300H 0300H: 1FH



# STENA

V tomto čísle Vám prinášame program STENA, ktorý je zároveň ukážkou jedného z vyše sto programov z knihy ZX SPECTRUM BEZ HRANÍC.

V tejto hre, ktorá je jednoduchou verziou hry "The wall" (stena), sa snažíte pomocou loptičky, ktorú odrážate pálkou, rozbiť všetky tehličky v stene. Pálku ovládate pomocou kláves o - vľavo, p - vpravo. Na začiatku hry si môžete nastaviť obtiažnosť v rozmedzí 1-20.



```
5 REM BURANIE STENY
10 POKE 23609,100: GO SUB 500
15 BORDER 2: PAPER 6: CLS
20 FOR f=0 TO 7
30 PRINT AT f,8; INK RND*3;"=====
40 NEXT f
55 LET s=0
60 LET x=16
70 LET b=INT (RND*10)+8
80 LET q=1-INT (RND*3)
90 IF q=0 THEN GO TO 80
100 FOR p=8 TO -8 STEP -1
105 IF x>23 OR x<8 THEN LET x=x
110 IF ABS b>23 THEN LET b=23
115 LET x=x+(INKEY$="p" AND x<>22)-(INKEY$="o" AND x<>8)
120 PRINT AT 9,x-2; INK 2;" == ";AT p,b; INK 1;"o"
140 LET b1=b
150 IF b=8 OR b=23 THEN LET q=-q: BEEP .005,30
160 LET b=b+q
170 LET x=x+(INKEY$="p" AND x<>22)-(INKEY$="o" AND x<>8)
175 FOR g=1 TO z: NEXT g
180 PRINT AT p,b1;" "
190 NEXT p
195 LET x=x+(INKEY$="p" AND x<>22)-(INKEY$="o" AND x<>8)
200 IF ABS (b-x)>2 THEN GO TO 230
205 LET s=s+10
210 PRINT AT 16,2; INK 1;"SKORE: ";s;" ": BEEP .25,1
220 GO TO 80
230 BEEP .5,-30: FOR g=1 TO 400: NEXT g
240 LET s=0
250 GO TO 15
500 INPUT "Zvoľ si obtiažnosť (1-20) ";z
510 IF z < 1 OR z > 20 THEN GO TO 500
520 LET z=ABS (z-20): LET z=2*z
530 FOR s=1 TO z
540 BEEP .01,s
550 NEXT s
560 RETURN
```

Chceli by sme požiadať všetkých čitateľov BITu, ktorí majú nejaký zaujímavý program, podprogram či fintu v BASICu, aby nám ju poslali na adresu redakcie a tak sa so svojimi vedomosťami podelili aj s ostatnými čitateľmi. Uprednostňujeme krátke programy a vtipné riešenia. Uverejnené príspevky budeme samozrejme honorovať.



# PONUKA PROGRAMOV Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT PRE POČÍTAČE

!!!!!!!!!!!!

ZX SPECTRUM

DELTA

DIDAKTIK GAMA

DIDAKTIK M

**MANTRIK ANGLICKY** 99 Kčs  
Výuka anglického jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanějších slov a výrazov.

**MANTRIK NEMECKY** 99 Kčs  
Výuka nemeckého jazyka prevratnou metódou. Program sa skladá z dvoch častí obsahujúcich vyše 1200 najpoužívanějších slov a výrazov.

**MANTRIK EDITOR-PROFESOR** 120 Kčs  
Tvorba vlastných výukových súborov Mantrik, v ľubovoľnom jazyku používajúcom latiniku. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**ZX-7** \* 99 Kčs  
Tvorba až 8-kanálovej polyfonickej hudby ! Program sa môže stať výborným spoločníkom a pomôcť pri výuke hry na klávesové nástroje.

**DATALOG 2 TURBO** 169 Kčs  
Jedna z najlepších databáň na ZX Spectrum. Profesionálna obsluha cez ponukové menu. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**M.R.S.** 189 Kčs  
Najznámejší assembler a disassembler u nás. Program potrebný pre tvorbu v strojovom kóde. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**TEXT MACHINE** # 289 Kčs  
Kvalitný textový editor, ktorý premení Vaš počítač na elektronický písací stroj. Tlač je možná na všetkých známych tlačiarňach.

**SCREEN MACHINE** # 289 Kčs  
Profesionálny grafický editor, umožňujúci tvorbu a editáciu statických obrázkov. V cene je zarátaný podrobný tlačенý manuál.

**DTP MACHINE UTILITY** # 259 Kčs  
Súbor množstva neoceniteľných podprogramov, ktoré podstatne rozširujú možnosti programu TEXT MACHINE. (Tvorba rámkov, semigrafiky)

**DTP MACHINE PROFESIONAL PACK** # 739 Kčs  
Kompletný systém DESK TOP PUBLISHING, ktorý sa skladá z predošlých troch programov. Pri kúpe DTPM PP ušetríte takmer 100 Kčs !

**BABY MANTRIK ANGLICKY** 99 Kčs  
Program nadväzuje na známu sériu výukových programov, je však určený hlavne pre deti. Okrem textu vyučované výrazy aj zobrazuje !

**F.I.R.E.** 89 Kčs  
Vesmírna SCI-FI akčná hra z dielne známeho pražského programátora Františka Fuku. Kozmický koráb na ťažkej a nebezpečnej púti.

**BUKAPAO** 89 Kčs  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Stávate sa členom odnože mafie-COSA NOSTRY, s cieľom zneškodniť prezidenta ostrova.

**CHROBÁK TRUHLÍK** 89 Kčs  
Komunikačná hra doplnená farebnou grafikou. Chrobák Truhlík sa snaží uniknúť zo zbierky muzejných exponátov šialeného profesora.

**TETRIS 2** 89 Kčs  
Podstatne vylepšená verzia svetoznámej hry. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov a množstvo nových prvkov, vylepšujúcich hru.

**LOGIC** 89 Kčs  
Známa spoločenská hra LOGIC (MASTER MIND). Treba uhádnuť kombináciu farebných kolíkov. Hra dvoch hráčov alebo hráč proti počítaču.

**RYCHLÉ ŠÍPY 1** 89 Kčs  
Prvá časť príbehu nazvaná ZÁHADA HLAVOLAMU. Pátranie po strate- nom tajupnóm hlavolame 'JEŽEK V KLECI' a ďalšie dobrodružstvá.

**RYCHLÉ ŠÍPY 2** 89 Kčs  
Druhá časť hry nazvaná STÍNADLA SE BOUŘÍ. Návrat do tajupnej štvrte nazvanej Stínadla, získanie záhadného hlavolamu Ježek v kleci.

**STAR DRAGON** 89 Kčs  
Klasická plnografická hra s námietom SCI-FI. Kozmická loď bojuje s civilizáciou robotov, ktorá predstavuje nebezpečenstvo pre Zem.

**ATOMIX** 89 Kčs  
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Skladanie molekúl rôznych zlúčenín z atómov. Hra zároveň zoznamuje so základmi chémie.

**DOUBLE DASH** 89 Kčs  
Hra čerpá z námietu známej hry BOULDER DASH. Dvaja krtkovia v podzemí zbierajú diamanty. Obsahuje možnosť súčasnej hry dvoch hráčov.

**JET-STORY** 89 Kčs  
Klasická plnografická hra s námietom SCI-FI. Kozmický koráb na ťažkej a dôležitej misi v rozsiahlom podzemí nepriateľskej planéty.

**HEXAGONIA** 89 Kčs  
Akčná kombinačná hra na logické myslenie. Voľne pokračovanie preslávenej hry ATOMIX, pribudlo množstvo úplne nových vylepšení.

**CESTA BOJOVNÍKA** 89 Kčs  
Akčná bojová hra, prvá tohto druhu u nás. Boj s nebezpečnými príšerami štýlom KARATE a orientácia v značne rozsiahlom bludisku.

**SKLADAČKA** 89 Kčs  
Komunikačná hra s netradičným ovládaním na námiet rovnomennej detektívky ED MC BAINA. Hra zaručuje zábavu pre mladých i starších.

**NOTORIK** 89 Kčs  
Akčná hra s peknou plnofarebnou grafikou. Pomôžte nášmu punkerovi Fredovi sudy s vínom, ktoré pred ním schovala jeho nepravá žena.

**JAMES BOND OCTOPUSSY** 89 Kčs  
Plnografická hra s prvkami hier adventure. Neohrozený agent 007 sa snaží odhaliť gang nebezpečných pašerákov vzácných predmetov.

**CRUX 92** 89 Kčs  
Logicko-akčná plnografická hra s námietom z oblasti SCI-FI. Kozmonaut musí potlačiť veľkú vzburu robotov na kozmickej základni.

**PRVÁ AKCIA** 89 Kčs  
Akčná plnografická hra so zaujímavým námietom. Mladý policajt stojí pred zložitou úlohou: zneškodniť 10 teroristov, vypulujúcich banku.

**PHANTOM F4** 89 Kčs  
Akčná plnografická hra s peknou grafikou. Špeciálne vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti presile nepriateľov.

**PHANTOM F4 II.** 89 Kčs  
Úspešné pokračovanie predošlej hry. Po oslobodení rukojemníčky sa musí náš hrdina prebojovať z nepriateľmi obsadeného ostrova.

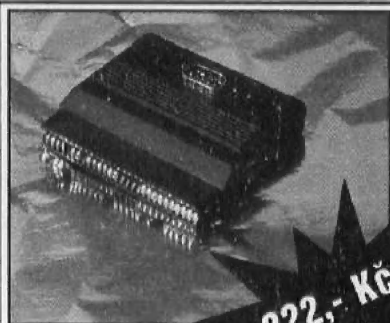
**MEGAMIX 1 AXONS, GALACTIC GUNNERS** 89 Kčs  
Prvý komplet dvoch hier s rovnakým námietom. Dve klasické SCI-FI vesmírne strielačky na jednej kazete za cenu jedného programu !

# program nie je k dispozícii na kazete

\* program nie je k dispozícii na diskete

Programy z ponuky dodávame výhradne na originálnych kazetách, alebo disketách a k cene účtujeme poštovné. Objednávky posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 BRATISLAVA 15**





# JEDINE KEMPSTON interface

Vám umožní pripojiť k Vášmu počítaču SINCLAIR, DELTA alebo DIDAKTIK všetky joysticky s konektorom canon. (QUICK SHOT, QUICK JOY ...)

**222,- Kčs**

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM NA DOBIERKU INTERFACE KEMPSTON

.....  
Priezvisko                      Meno                      Ulica                      PSČ                      Miesto bydliska

..... / .....                      ..... 1992                      .....  
Rodné číslo                      Dátum                      Vlastnoručný podpis

Objednávky posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 811 05 BRATISLAVA 15                      *Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob a k cene účtujeme poštovné.*

## Načo by ste sa zháňali po obchodoch ? PRAVDEPODOBNE NAJLACNEJŠIE DISKETY v ČSR Vám zašleme až domov !

ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO MNOŽSTVA FLOPPY DISKOV:

- \_\_\_ bal. diskiet 5 1/4 DSDD NO NAME ..... á 150,-
- \_\_\_ bal. diskiet 5 1/4 DSHD NO NAME ..... á 250,-
- \_\_\_ bal. diskiet 5 1/4 DSDD ULTRASOFT ..... á 190,-
- \_\_\_ bal. diskiet 5 1/4 DSHD ULTRASOFT ..... á 290,-
- \_\_\_ bal. diskiet 5 1/4 DSDD ULTRASOFT pre DIDAKTIK 40 ..... á 180,-
- \_\_\_ bal. diskiet 3 1/2 DSDD NO NAME ..... á 250,-
- \_\_\_ bal. diskiet 3 1/2 DSHD NO NAME ..... á 490,-
- \_\_\_ bal. diskiet 3 1/2 DSDD ULTRASOFT ..... á 290,-
- \_\_\_ bal. diskiet 3 1/2 DSHD ULTRASOFT ..... á 550,-
- \_\_\_ bal. diskiet 3 1/2 DSDD ULTRASOFT pre DIDAKTIK 80 ..... á 280,-

.....  
Priezvisko                      Meno                      Ulica                      PSČ                      Miesto bydliska

..... / .....                      ..... 1992                      .....  
Rodné číslo                      Dátum                      Vlastnoručný podpis

Ceny platia pre jedno balenie obsahujúce 10 ks diskiet a k cene účtujeme poštovné.  
Objednávky posielajte na adresu: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 811 05 BRATISLAVA 15

## Post Spectrum Club 1993

Po úspešnom prvom roku fungovania Post Spectrum Clubu firmy PENT COMPUTER sa môžete zapojiť do druhej vlny. Oproti roku '92 došlo k mnohým vylepšeniam a " vyladeniu " chýb. PCS '93 reagujeme na požiadavky mnohých spectristov o dodatočné zaradenie do PSC, ktoré však počas roka nie je možné.

*Pre tých, ktorí si kladú otázku: "Čo je to PSC?" odpovedáme: PSC je cyklus požičiavania kaziet s kvalitným softwarom a konzultácií pre majiteľov počítačov ZX Spectrum a Didaktik. Počas celého roka budete dostávať každé dva týždne novú kazetu, ktorú budete ďalej zasielať vždy na tú istú adresu. Posledná (25. kazeta) ostane vo vašom vlastníctve.*

Nakoniec informácia ako sa môžete do PSC prihlásiť. Stačí ak zašlete poštovou poukážkou typu C čiastku 200,- Kčs a na zadnú stranu Ústrižku pre prímateľa napíšete tieto údaje: Meno, priezvisko, presná adresa a popr. aj telefónne číslo. Kontaktná adresa:

**Daniel HEDERER, Poľná 27, Banská Bystrica 974 01.**

**P O Z O R !!! Uzávierka je 31. novembra 1992.**

**PSC = mať celý rok po starostiach**



### ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PROGRAMY Z PRODUKCIE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks MANTRIK ANGLICKY	á 99 Kčs	_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 1	á 89 Kčs
_ ks MANTRIK NEMECKY	á 99 Kčs	_ ks RYCHLÉ ŠÍPY 2	á 89 Kčs
_ ks MANTRIK EDITOR-PROFESOR	á 120 Kčs	_ ks STAR DRAGON	á 89 Kčs
_ ks ZX-7	á 99 Kčs	_ ks ATOMIX	á 89 Kčs
_ ks DATALOG 2 TURBO	á 169 Kčs	_ ks DOUBLE DASH	á 89 Kčs
_ ks M.R.S.	á 189 Kčs	_ ks JET-STORY	á 89 Kčs
_ ks TEXT MACHINE	á 289 Kčs	_ ks HEXAGONIA	á 89 Kčs
_ ks SCREEN MACHINE	á 289 Kčs	_ ks CESTA BOJOVNÍKA	á 89 Kčs
_ ks DTP MACHINE UTILITY	á 259 Kčs	_ ks SKLADAČKA	á 89 Kčs
_ ks DTP MACHINE PROFESIONAL PACK	á 739 Kčs	_ ks NOTORIK	á 89 Kčs
_ ks BABY MANTRIK ANGLICKY	á 99 Kčs	_ ks JAMES BOND OCTOPUSSY	á 89 Kčs
_ ks F.I.R.E.	á 89 Kčs	_ ks CRUX 92	á 89 Kčs
_ ks BUKAPAO	á 89 Kčs	_ ks PRVÁ AKCIA	á 89 Kčs
_ ks CHROBÁK TRUHLÍK	á 89 Kčs	_ ks PHANTOM F4	á 89 Kčs
_ ks TETRIS 2	á 89 Kčs	_ ks PHANTOM F4 II.	á 89 Kčs
_ ks LOGIC	á 89 Kčs	_ ks MEGAMIX I AXONS, G. GUNNERS	á 89 Kčs

Programy mi pošlite vo verzii:  KAZETOVEJ  DISKETOVEJ D40  DISKETOVEJ D80 (správnu možnosť označte krížikom)

.....  
 Priezvisko      Meno      Ulica      PSČ      Miesto bydliska  
 [ ][ ][ ][ ][ ][ ] / [ ][ ][ ][ ][ ]      ..... 1992      .....  
 Rodné číslo      Dátum      Vlastnoručný podpis

### ZÁVÄZNE SI OBJEDNÁVAM TIETO PUBLIKÁCIE Z KNIŽNICE FIRMY ULTRASOFT:

_ ks Príručka strojového kódu pre ZX Spectrum	á 80 Kčs
_ ks ZX Spectrum - bádateľ	á 55 Kčs
_ ks ZX Spectrum bez hraníc (viac ako 100 programov a podprogramov)	á 65 Kčs
_ ks Podrobný pohľad do vášho počítača ZX Spectrum	á 85 Kčs
_ ks 40 najlepších rutín strojového kódu pre ZX Spectrum	á 90 Kčs
_ ks Počítačové hry (Historie a súčasnosť)	á 90 Kčs

.....  
 Priezvisko      Meno      Ulica      PSČ      Miesto bydliska  
 [ ][ ][ ][ ][ ][ ] / [ ][ ][ ][ ][ ]      ..... 1992      .....  
 Rodné číslo      Dátum      Vlastnoručný podpis

**Á N O !** Chcem mať istotu, že dostanem každé číslo časopisu BIT a preto som sa rozhodol pre:

**polročné** predplatné (6 čísiel) magazínu BIT za cenu 150 Kčs.

**ročné** predplatné (12 čísiel) magazínu BIT za cenu 288 Kčs.

Zároveň si objednávam tieto staršie čísla á 29 Kčs na doplnenie ročníka:\*

10/91     11/91     12/91     3/92     4/92     5/92     6/92     7/92    (Označte krížikom ktoré)

.....  
 Priezvisko      Meno      Ulica      PSČ      Miesto bydliska  
 [ ][ ][ ][ ][ ][ ] / [ ][ ][ ][ ][ ]      ..... 1992      .....  
 Rodné číslo      Dátum      Vlastnoručný podpis

Príslušnú sumu za PREDPLATNÉ som Vám zaslal poštovou poukážkou typu 'C'.

\* Staršie čísla časopisu BIT posielame na dobierku a k cene účtujeme poštovné. Objednávky vybavujeme len do vypredania zásob, preto nám neposielajte peniaze za staršie čísla dopredu.

Údaje v objednávkach vyplňujte čitateľne, strojom, alebo paličkovým písmom. Správnym a čitateľným vyplnením VŠETKÝCH údajov zvýšite pravdepodobnosť, že zásielka Vám príde rýchlo a v poriadku. Objednávky posielajte na adresu: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 BRATISLAVA 15**



**ŠPECIÁLNA  
PONUKA!**

# ČÍSLA NA DOPLNENIE ROČNÍKA

**POSLEDNÁ PRÍLEŽITOSŤ ZÍSKAŤ CHÝBAJÚCE  
KUPÓNY PRE VEĽKÚ VIANOČNÚ SÚŤAŽ!**

## ČÍSLO 10/91 - OKTÓBER

### RECENZIE:

3D Pool  
Star Dragon  
Terramex  
Lotus Esprit Turbo  
Challenge  
Adidas Tie Break  
Rychlé Šípy 1 (Záhadá hlavolamu)  
Multi Player Soccer  
Manager

### MEGA

### RECENZIE:

Dragon Breed  
Stunt Car Racer

### MAPY HIER:

Terramex  
Great Escape

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Great Escape  
Zak Mc Kracken



## ČÍSLO 3/92 - MAREC

### RECENZIE:

Too Bin  
Chaos Strikes Back  
Puzznic  
Strider  
Hero Quest  
Lone Wolf  
Beach Volley

### MEGA

### RECENZIE:

Lords of Chaos  
Last Ninja 3

### MAPY HIER:

Draconus  
Starquake

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Draconus  
Starquake  
Larry 1 - In the Land of Lounge Lizards  
Lords of Midnight



## ČÍSLO 6/92 - JÚN

### RECENZIE:

Dizzy - Down to Rapids  
Spellbound Dizzy  
Lop Ears  
SuperCars  
Oh-No! More  
Lemmings  
Mercedes  
Formula 1

### MEGA

### RECENZIE:

Gunboat  
Gunship 2000

### MAPY HIER:

Feud  
Underwurld

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Feud  
Underwurld  
The Secret of Monkey Island (dokončenie)



## ČÍSLO 11/91 - NOVEMBER

### RECENZIE:

Mad Mix 2  
Atomix  
North & South  
Toyota Celica GT  
Rally  
Helter Skelter  
Rychlé Šípy 2 (Stínadla se bouří)  
Loopz

### MEGA

### RECENZIE:

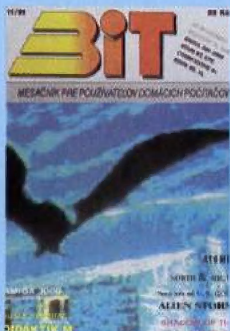
Shadow of the Beast 2  
Sim City

### MAPY HRY:

Shadow of the Beast 2

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Sir Fred  
Zak Mc Kracken (dokončenie)



## ČÍSLO 4/92 - APRÍL

### RECENZIE:

Alien Breed  
Motorcycle 500  
Turrican 2  
Hammerboy  
CJ's Elephant  
Banger Racer  
Poli Diaz Boxeo

### MEGA

### RECENZIE:

Stormlord  
Lemmings

### MAPY HIER:

Batman the Movie  
Little Puff

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Batman the Movie  
Little Puff  
The Secret of Monkey Island



## ČÍSLO 7/92 - JÚL

### RECENZIE:

Seymour at the Movies  
WWF Wrestlemania  
Teenage Mutant Ninja Turtles  
Tetris 2  
Alien Storm

### MEGA

### RECENZIE:

The Games - Winter Challenge  
Another World

### MAPY HIER:

King's Quest V  
Universal Hero

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

King's Quest V  
Universal Hero  
Oil Imperium



## ČÍSLO 12/91 - DECEMBER

### RECENZIE:

Shadow Dancer  
Super Monaco GP  
Prince of Persia  
Cesta Bojovníka  
Golden Axe  
Welltris  
Genghiskhan  
Magic Johnson's basketball

### MEGA

### RECENZIE:

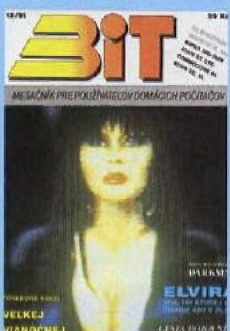
Extreme  
Elvira - Mistress of the Dark

### MAPY HRY:

Mercenary - Escape from Targ

### PODROBNÝ NÁVOD KU HRE:

Mercenary - Escape from Targ



## ČÍSLO 5/92 - MÁJ

### RECENZIE:

Auto Cras  
R.B.I. 2  
Smash TV  
Castles  
Logie  
Jackson City  
Peking

### MEGA

### RECENZIE:

Populous  
Mega lo Mania

### MAPY HIER:

Tin Tin on the Moon  
Jet-Story

### PODROBNÉ NÁVODY KU HRÁM:

Tin Tin on the Moon  
Jet-Story  
The Secret of Monkey Island (pokračovanie)



Chýbajúce čísla si môžete doobjednať pomocou objednávkového lístka na strane 38. Jedno číslo magazínu BIT stojí 29 Kčs a objednávky vybavujeme len do vypredania obmedzených zásob.

Čísla 1/92 a 2/92 si už neobjednávajú, celý náklad je beznádejne rozobraný.

**ŠPECIÁLNA  
PONUKA!**



SEGA®

# THE SEGA VIDEO GAME SYSTEM



DOVOZ A DISTRIBÚCIA  
MALO I  
VEEKOODBERATELOM  
*IBEA*, Priemyselná 2  
824 73 Bratislava

Tel: 07 / 213 183  
07 / 213 186  
Fax: 07 / 214 686



*IBEA*®